

AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 58 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

Micromanía

INCLUYE 1 CD-ROM

650 PTAS/3,91€

AVANCE ESPECIAL

Ultima Ascension

Así será el desafío final del Avatar

PATAS ARRIBA

Tiberian Sun

Todas las claves para conquistar el mundo

ENTREVISTA

Nahoiko Hoshino

Dreamcast despega en Europa

MEGAJUEGO

Homeworld

Rompe las fronteras de la estrategia



PRINCE OF PERSIA 3D

Descubre la fantasía de las mil y una noches

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela

Filmación
Constantino Fernández, Enrique García

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)

On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García, Eva García

CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón

Secretaria de Redacción
Laura González

Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)

Colaboradores
F. Herrera, C. Sánchez, J.A. Pascual, S. Erice,
R. Rueda, S. Tomás, Ventura y Nieto, G. de Cárcer,
E. Bellón, A. Trejo, C. Plata, J. J. Vázquez

Edita



Director General
Karsten Otto

Editora del Área Informática
Mamen Perera

Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz

Director de Distribución
Luís Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42

Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Norte de Sudamérica y área de Caribe:
ADEA - Madrid Tel.: 91 636 20 20

Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33

Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
Printed in Spain

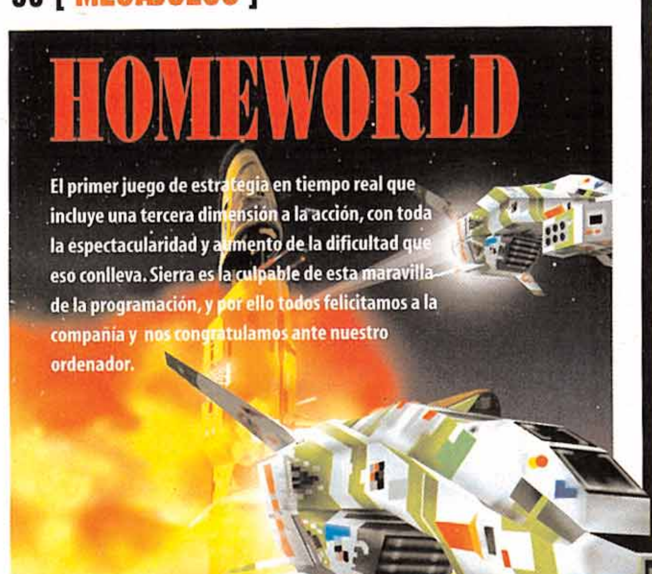






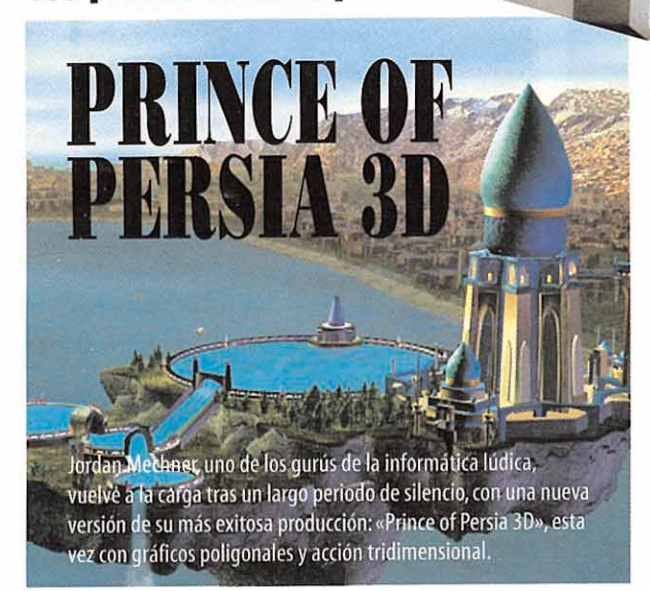
HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

96 [MEGAJUEGO]



El primer juego de estrategia en tiempo real que incluye una tercera dimensión a la acción, con toda la espectacularidad y aumento de la dificultad que eso conlleva. Sierra es la culpable de esta maravilla de la programación, y por ello todos felicitamos a la compañía y nos congratulamos ante nuestro ordenador.

106 [PUNTO DE MIRA]



Jordan Mechner, uno de los gurús de la informática lúdica, vuelve a la carga tras un largo periodo de silencio, con una nueva versión de su más exitosa producción: «Prince of Persia 3D», esta vez con gráficos poligonales y acción tridimensional.

152 [PATAS ARRIBA]



Todos los secretos, los consejos más valiosos y los pasos a seguir para finalizar cada misión de la manera más sencilla posible, es lo que os ofrecemos en este completo Patas Arriba, acerca de la última producción de Westwood.

Editorial

Pasado y Futuro

Resulta curioso, cuando menos, comprobar como en este mundillo de los videojuegos no es tan descabellado jugar a los adivinos y obtener unos resultados más precisos que Rappel –lo que tampoco es tan difícil, por otro lado–, aún cuando lo que se vaticine sea toda una exageración. Si recordáis la pequeña broma que os gastamos el pasado mes en estas mismas líneas, cuando aventuramos una generación de hardware que poco menos era como afirmar que el hombre iba a llegar a Marte el mes que viene, a lo largo del mes ha ido apareciendo una serie de noticias que nos han llegado a poner los pelos de punta sobre la tecnología que se nos viene encima. Por un lado nos encontramos a Sony fabricando no sólo la nueva generación de su Emotion Engine, sino que se afirma con total seguridad la producción de una tercera, además del diseño de lo que será PlayStation 3, y se habla de fechas como el 2002. Por otro, se nos cuenta que Intel, o mejor dicho sus grandes gurús del departamento de ingeniería, avisan de la inminente problemática relacionada con la fabricación de chips y la miniaturización de componentes, ni más ni menos que por culpa de la propia limitación física del tamaño de... ¡los átomos! Y, mientras tanto, ¿qué ocurre en el mundo "real" de los videojuegos, hoy y ahora? Pues lo que podéis descubrir en el número de Micromanía que, en estos momentos, sujetáis en las manos. Resulta bastante significativo comprobar cómo uno de los mejores títulos que se lanzan este mes y que ocupa nuestra portada, es la adaptación, con un diseño de lo más moderno, de aquella idea original que se desarrolló hace más de una década en «Prince of Persia». La tecnología, una vez más, se revela como un simple medio, nunca un fin. Quizá va siendo hora de que algunos "genios" del software se sienten alrededor de una mesa y se pregunten hacia dónde va el videojuego actual.

La Redacción

y además...

El poder ofensivo de la magia

GT Interactive tiene en avanzado desarrollo «The Wheel of Time», un programa que comparte con «Unreal Tournament» su motor gráfico y un sistema de juego similar basado en el combate, aunque con una notable diferencia: el factor de la magia.

Todos los artefactos y hechizos con los que contarán los personajes serán, de hecho, sus armas, por lo que están siendo diseñadas y representadas con una rica diversidad de efectos y modos en su empleo. La originalidad de las "magias" parece será la peculiaridad más significativa del programa gracias a la extensa panoplia de hechizos, su uso combinado y la interacción con otros conjuros mágicos con los que contrarrestan los primeros. Pero también la compañía quiere introducir un guión que, sin ser demasiado complejo, sí nos llevará en numerosos niveles a través del tiempo, y propondrá algunos puzzles más bien sencillos, pero interesantes.

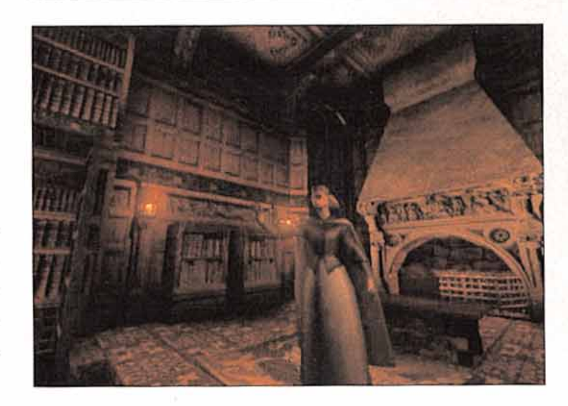
Primordialmente el proyecto «The Wheel of Time» está concebido para un único jugador, aunque se integrarán numerosas posibilidades de jugo multiusuario, que es donde el juego previsiblemente alcanzará un mayor atractivo.

La realización técnica del programa empieza ya a desvelarse con gran calidad, gracias en parte por el pilar tecnológico de su motor y también por algunas innovaciones en el diseño de los mapas. Para la estructura de los entornos se ha contado con la colaboración de arquitectos gracias a la cual la construcción interna de las estancias tendrá un aspecto muy convincente y espectacular. Veremos en qué queda este ambicioso proyecto.











GOLPES CONTRA LA PIRATERÍA

Los videoclubes Génesis, Inca, Jireh y Peri, en Jerez de la Frontera; Nuestra Señora de las Montañas y Cinefilia, en Rota; intervenciones de la Guardia Civil en Granda, Barcelona, S. Boi de Llobregat y Ronda; Málaga, Sevilla y Gavá... Todos estos lugares tienen algo en común: allí se han realizado diversas actuaciones –las más recientes– contra piratería de videojuegos y películas de vídeo. El número de copias piratas de videojuegos –consola y PC–, grabadoras, consolas, ordenadores, etc., que se han requisado ha sido altísimo. En algunos de los casos la actuación ha sido tan efectiva que se ha llegado a detener a los presuntos culpables "con las manos en la masa", repicando cintas y copiando programas.

La Justicia española ha tomado ya cartas en el asunto y se han iniciado diversos procesos para determinar la culpabilidad o inocencia de todos los encausados en estas intervenciones policiales.

En lo que llevamos de año, se han realizado más de 230 actuaciones de este tipo contra piratas informáticos en las que se han intervenido, atención, casi 30 000 copias piratas de títulos de consola y PC, y se han llegado a dictar 62 sentencias judiciales condenando por defraudación de la propiedad intelectual a penas que oscilan entre seis meses y cinco años de prisión.

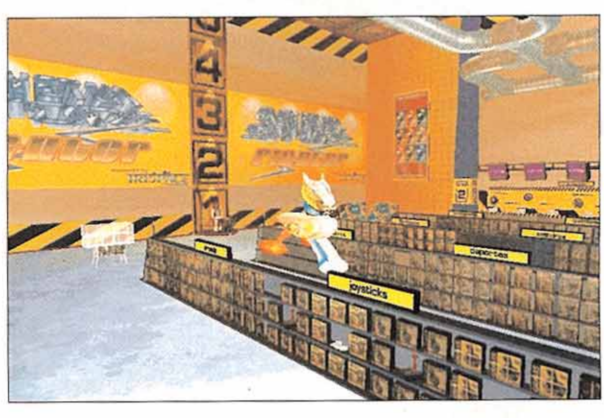
La piratería no es sólo un delito grave, sino que está minando las posibilidades de expansión y crecimiento del mercado de videojuegos –y de desarrollo de los mismos– hasta niveles alarmantes. En estos momentos se calcula que en España el 70% del mercado está copado por copias piratas ilegales.

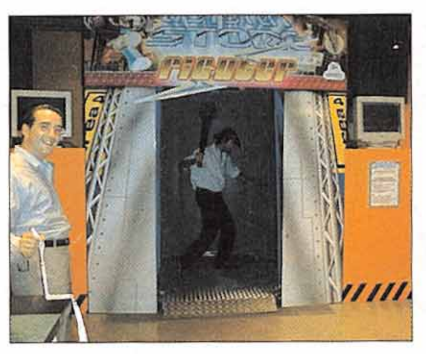
La tienda virtual

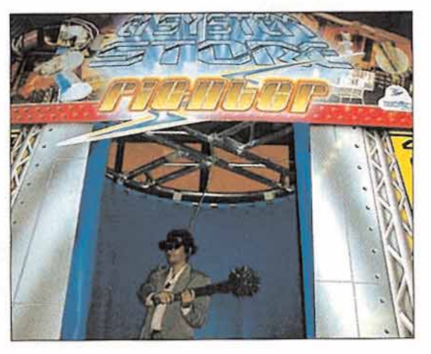
El System ha llegado a un acuerdo con Trispace, compañía dedicada a la creación de entornos de realidad virtual, para el desarrollo de un área de ocio en dos de las tiendas que la cadena tiene en Madrid. Allí se han colocado dos máquinas de RV.

En dichas máquinas, Trispace ha realizado una versión virtual de las propias tiendas, que sirven como escenario para la acción de unos juegos, típicamente arcade. También se dispone de un juego virtual de esquí, en la modalidad de esquí de fondo, que alcanza unas sensaciones muy logradas, haciendo sentir al usuario que está practicando este deporte a través de paisajes nevados, con teleféricos y helicópteros de montaña incluidos para realzar la ambientación.

Se espera que, en breve, esta experiencia piloto se pueda exportar al resto de tiendas que la cadena tiene distribuidas por todo el territorio nacional.







Flash

Guillemot anuncia el lanzamiento del programa «Instrument manager 4.0» para la Maxi Studio ISIS, que permite al usuario transformar muestras grabadas o archivos de audio en instrumentos bajo el estándar MIDI. Esta versión de Manager ha sido totalmente reprogramada para funcionar en modo auténtico de 32 bit, exprimiendo al máximo las capacidades y potencial de la ISIS.

Lara está hecha un **pimpollo**



Hasta el final, los creadores de «Tomb Raider. La Última Revelación», no han querido desvelar uno de los grandes secretos de la versión definitiva del juego. El típico nivel de entrenamiento que había aparecido en todos los juegos, para familiarizar al jugador con los controles y opciones de acción, se ha "transformado" en una prueba de madurez para una Lara Croft que aparece representada con 16 añitos y que da explicación a gran parte del mito del personaje y cómo se forjó su "carrera".

Larita está más atractiva que nunca, con algunas curvas menos, y deseando demostrar que hasta las heroínas virtuales tienen un pasado.

Recordar, por otro lado, la visita de Lara Weller a España, el jueves día 11 en Barcelona -Centro comercial Cornellá, a las 18:00 horas–, y el sábado día 13 en Madrid, a las 12:00 en el Corte Inglés de Castellana.

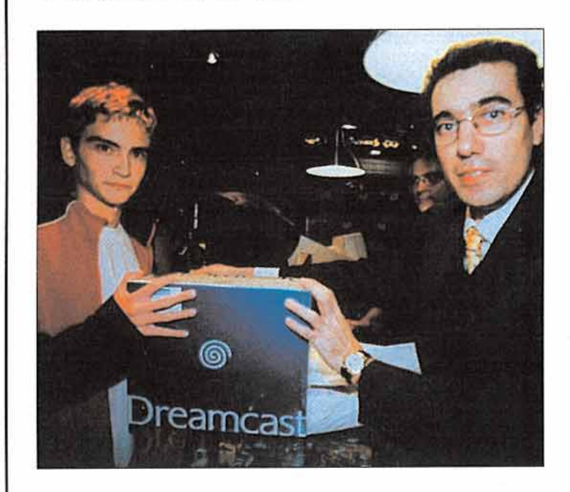


Dreamcast supera todas las **expectativas**

Todas las previsiones iniciales de ventas europeas para Dreamcast han saltado por los aires en el mismo momento en que se dio el pistoletazo de salida para la nueva consola de Sega.

A la expectación que se creó en Madrid, donde Centro Mail abrió a horas excepcionales varios de sus centros sólo por motivo de Dreamcast y la gran demanda que había, con largas colas donde la gente llegó a esperar hasta tres horas para no perder la oportunidad de hacerse con la máquina, llegan las primeras cifras oficiales a nivel del continente.

Si en España, en sólo tres días, se han vendido más de 20 000





máquinas –una cifra sin precedentes en las historia de las consolas en nuestro país–, en toda Europa se ha llegado a alcanzar la cifra de 200 000 consolas en un fin de semana. Teniendo en cuenta que las previsiones de Sega alcanzaban a un millón de máquinas en los seis primeros meses de vida, parece que se van a romper todos los récords imaginables. Además, se han vendido ya más de 350 000 juegos y 280 000 periféricos adicionales, las conexiones a Internet en dos días han superado las 25 000... Si Sega necesitaba cifras para estar seguros del éxito de Dreamcast, con las que ya se conocen deben estar que no se lo creen.

Flash

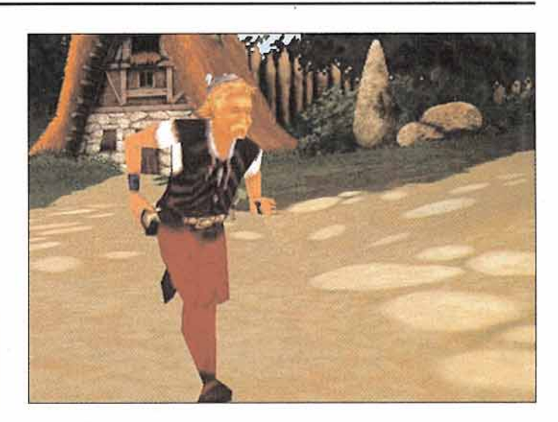
Tal y como ya sucedió el pasado año, Hobby Press, S.A. y Micromanía acudirán a la cita con el SIMO que se celebrará este año entre los días 2 y 7 de Noviembre, en el recinto ferial Juan Carlos I, en Madrid. El Pabellón de Ocio y Consumo es donde podréis encontrarnos, en el stand número 6019. Micromanía tiene preparadas un montón de sorpresas, juegos y competiciones para todos aquellos que podáis acercaros hasta allí. Por supuesto, también encontraréis representación del resto de publicaciones que edita Hobby Press, como PCmanía, Hobby Consolas, etc. No os perdáis esta cita con una de las ferias más importante que se celebran en España.

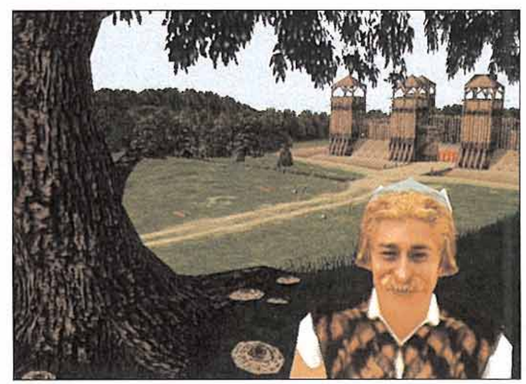
¡Por Tutatis, son los **galos!**

Cryo Interactive está preparando un juego de acción y aventura para PC y PlayStation, basado en la licencia oficial de la película «Atérix y Obélix», que protagonizan, entre otros, Gerard Depardieu y Laetitia Casta, y cuyo estreno es inminente en nuestro país.

EL lanzamiento coincidirá con el inicio de las proyecciones de la película en los cines de toda España, lo que puede ser un buen tirón y una excelente posibilidad de éxito para el juego, que se presenta como un arcade bastante entretenido y que sigue con bastante fidelidad el guión de la película. No en vano, decorados y personajes están calcados del film.







The Real Neverending Story

La compañía alemana Discreet Monsters nos emplazó hace unos días en Munich para enseñarnos el estado de desarrollo en el que se encuentra su programa, «The Real Neverending Story». En efecto, el título pretende contarnos la verdadera «Historia Interminable» a través de una aventura que la compañía prepara para la época navideña en Alemania y para abril del próximo año en el resto del mundo que, en principio, tendrá salidas para PC en formatos CD y DVD.

La última oportunidad de Fantasía

Al igual que la novela, y la película, el protagonista tiene la labor de salvar al mundo Fantasía de la Nada que avanzará inexorablemente extendiendo su vacío, pero el guión de «The Real Neverending Story» será esta vez elástico, permitiendo un mismo desenlace a través de diferentes caminos. Aparte de esto en el programa de Discreet Monster la acción será uno de los principales ingredientes con numerosos momentos para el combate.

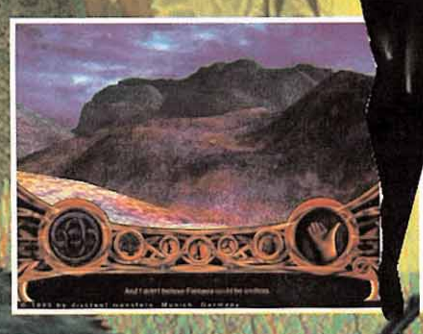
El cuento original está inspirando un sinfín de personajes variopintos que se están llevando al juego, e igualmente insólitos serán los escenarios de esta aventura. Para su creación la compañía está utilizando un, al parecer, nuevo motor 3D llamado MonsterEngine, que permite representar con fluidez y sin tiempos de carga tanto espacios internos como externos externos alternándolos entre sí. El proyecto lleva ya dos años desde su inicio y la pretensión de Discreet Monsters es que el mundo Fantasía sea diferente a cualquier otro entorno hasta ahora realizado para un juego. En uno de sus escenarios se apreciariarán millas de distancia a la vista en terrenos naturales que podrán manipularse y sufrir alteraciones por terremotos o desprendimientos entre otras mutaciones. Se está trabajando para que en «The Real Neverending Story» la resolución de enigmas y puzzles tengan una importante presencia por medio, sobre todo, de interesantes diálogos realizados con un sistema que la compañía ha creado específicamente –Emotion Based Dialogue System– en el que se cimenta la mayor parte de la interacción del jugador con los personajes de la aventura.









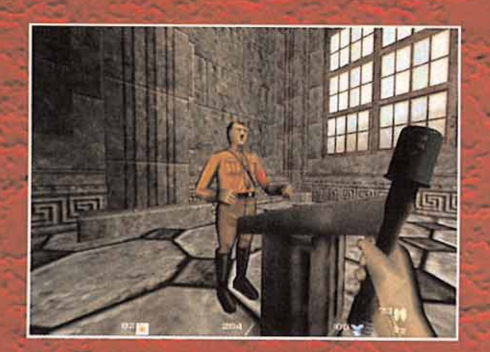






mortyr
2093-1944

"WOLFENSTEIN SE UNE A UNREAL" *-PC Games-*




info@hdinteractive.nl



Más información:
www.mortyr.com.pl

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81



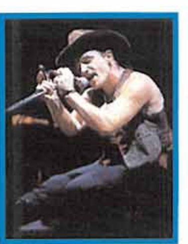
www.friendware-europe.com

Dreamcast ya está en **España**



La llegada de la nueva consola de Sega a España se ha ganado la portada del número de noviembre de Hobby Consolas, con «Soul Calibur» rompiendo esquemas como juego estrella, y en el que además se incluye un suplemento sobre esta consola que será la base de la nueva revista oficial de Dreamcast, que aparecerá en diciembre. Pero también habrá hueco para el resto de las máquinas. Los mejores juegos de fútbol llegan a PlayStation, N64 acoge algunos de sus títulos más esperados y en Game Boy se analizan los esperados «Pokémon» y «Duke Nukem». Todo, junto a dos episodios de «Dragon Ball GT» y un regalo: el cuaderno del mejor juego del año para PlayStation, «Final Fantasy VIII».

Música en Internet contra **la pobreza del** Mundo



Por primera vez en la historia, Internet, la radio y la TV unieron esfuerzos para luchar contra la pobreza en el mundo.

El concierto NetAid organizado por la ONU, se celebró simultáneamente en Londres, Nueva York y Ginebra y en él participaron los mejores artistas del momento. Se pudo seguir a través de la Red y el cantante del grupo U2 y Wyclef Jean crearon una canción para el evento titulada New Day, un día repleto de música que Netmaní@ ha recogido minuto a minuto para sus lectores. Además, nuestra revista se viste de vaquero y presenta las marcas de Jeans más populares, ahora a la venta en la Red, para que la compra de la prenda más querida por todos sea muy fácil y cómoda. Y en Internet también encontramos soluciones para todo, incluso para nuestros juegos. Trucos, actualizaciones y los mejores consejos nos esperan en la telaraña mundial.

Nueva **PCMANÍA**





Después de 8 años de experiencia en el mercado, PCmanía se renueva completamente. Nuevo diseño, con secciones e información más estructurada y accesible. Dos niveles de lectura. En las páginas de la revista hasta 42 secciones de actualidad, crítica, pc práctico, etc... aptas para todos los públicos y en el CD ROM, información complementaria para los expertos.

PCmanía, la revista de informática para los que quieren saberlo todo. Este mes con un CD de demos y otro con la aplicación "Viaje al Pasado", para descubrir los secretos de las civilizaciones de la antigüedad. Y además, gratis, el libro "Exprime al máximo tu PC" para optimizar tu ordenador.

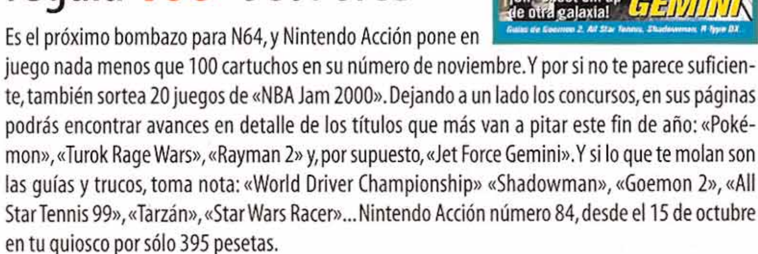
Juegos & Cía **pega con todo**





e mes, con el número 3 de Juegos Cía, consigue de regalo 24 pegatias totales, con los personajes más sorprendentes del mundo de los videojuegos. Todos los meses por sólo 50 Ptas. Juegos & Cía, tu nueva revisa de juegos, con información de todas las plataformas, reportajes y un montón de sorteos.





Nintendo Acción regala **100** «Jet Force»

Es el próximo bombazo para N64, y Nintendo Acción pone en juego nada menos que 100 cartuchos en su número de noviembre. Y por si no te parece suficiente, también sortea 20 juegos de «NBA Jam 2000». Dejando a un lado los concursos, en sus páginas podrás encontrar avances en detalle de los títulos que más van a pitar este fin de año: «Pokémon», «Turok Rage Wars», «Rayman 2» y, por supuesto, «Jet Force Gemini». Y si lo que te molan son las guías y trucos, toma nota: «World Driver Championship» «Shadowman», «Goemon 2», «All Star Tennis 99», «Tarzán», «Star Wars Racer»... Nintendo Acción número 84, desde el 15 de octubre en tu quiosco por sólo 395 pesetas.

Descubre lo mejor de estas **Navidades**



Este mes PlayManía os ha preparado un suplemento especial con 36 páginas adelantando los bombazos de esta Navidad, títulos como «Dino Crisis», «El Mañana Nunca Muere», «Tomb Raider: La Última Revelación» o «FIFA 2000» están esperando a que los descubráis. En nuestras páginas interiores podéis encontrar completos comentarios de juegos del carisma de «Final Fantasy VIII», «Star Wars: Episodio 1. La amenaza Fantasma» o «Quake II». Además, guías completas de «V-Rally 2», «Soul Reaver» y la primera parte de una inmensa guía para «Final Fantasy VIII». Y lo mejor para el final: Sony desvela cómo será la cara de PlayStation 2 y PlayManía os la muestra con pelos y señales. La revista de PlayStation más completa y al mejor precio, 395 Ptas.

Caduca el 30/11/99

500 ptas. de descuento

FIFA 2000 presenta una colección incomparable de equipos nacionales actuales, ligas locales y competiciones de todo el mundo. Empareja a los mejores equipos de hoy contra los más grandes equipos de todos los tiempos.

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

FIFA 2000



~~5,795~~ **5,295**

- Recorta y rellena los datos.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra del juego.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:

CENTRO MAIL

www.centromail.es

CMCM

Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.

Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 750 ptas, Baleares 1.000 ptas)

NOMBRE ....

DOMICILIO ....

CÓDIGO POSTAL .... POBLACIÓN ....

PROVINCIA .... TELÉFONO (..........)..........

TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....

DIRECCIÓN E-MAIL ....

Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certicada a Centro Mail: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.*
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro Mail ☐

TOMB RAIDER™
THE LAST REVELATION

Una aventura faraónica

EIDOS INTERACTIVE

www.eidos.com



www.core-design.com







www.proein.com

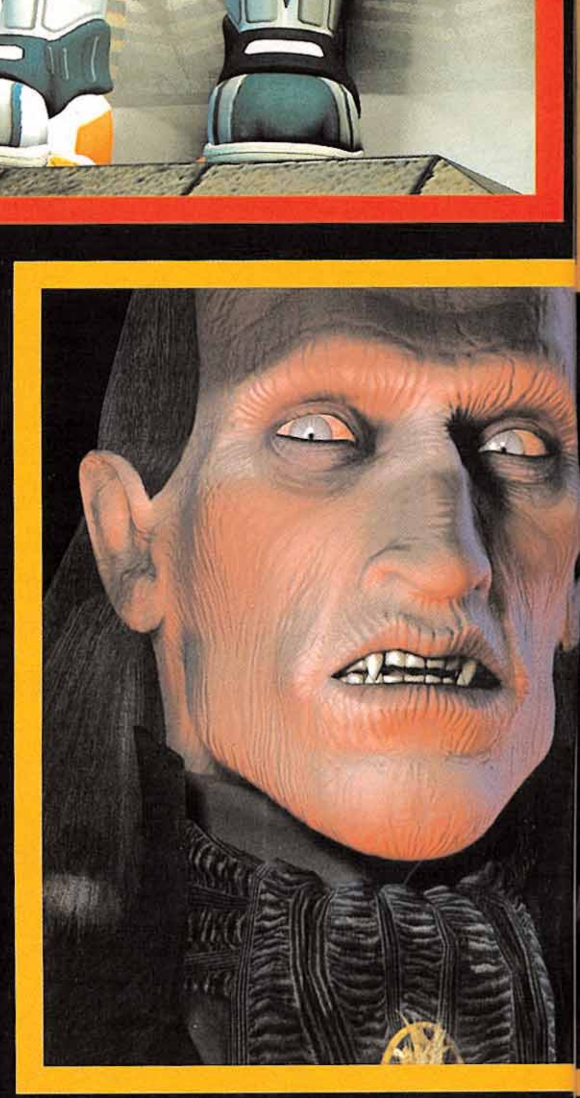
Av. de Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Tomb Raider: The Last Revelation © y ™ Core Design Limited 1999. © y Publicado por Eidos Interactive Limited 1999. Todos los derechos reservados.

Trick Style

No sólo debemos considerar la última producción de Criterion como uno de sus más ambiciosos proyectos, sino que «Trick Style» ha sido considerado como uno de los más atractivos títulos para la recién nacida Dreamcast que se pueden encontrar en el mercado. Además de la versión PC, donde las tarjetas gráficas de última generación hacen verdaderas diabluras con este frenético arcade –en eso de la aceleración hardware, los chicos de Criterion Studios saben un rato–, Dreamcast explota a tope las posibilidades de la acción que este original título ofrece.

En Criterion, además, no han escatimado esfuerzos en el diseño y ambientación del juego, con especial cuidado puesto en la caracterización y personalidad de los corredores, y han querido llevar el juego mucho más allá de un simple arcade de carreras. La física y la tecnología se dan cita en un engine superlativo, que va a dar mucho que hablar.





Drácula. La Resurrección

Microids ha conseguido, con no poco esfuerzo, los derechos de la inmortal novela de Bram Stoker para dar un giro de tuerca más al mito del vampiro más famoso de todos los tiempos, y adaptar la historia de Drácula mucho más allá de lo que el mismo escritor hubiera imaginado. Aún tratándose de una "licencia" –si es que una novela como «Drácula» se puede considerar así–, ésta afecta sobre todo a los personajes y a la ambientación, pues el guión de «Drácula. La Resurrección» nos sitúa siete años después de la destrucción del Conde, cuando todo parece haber terminado para siempre. Sin embargo, una serie de extraños acontecimientos comienzan a alterar la vida de Jonathan y Mina que, horrorizados, descubren que Drácula ha regresado a la vida –¿o se debería decir "no vida"?–.

Con la base técnica del engine de «Amerzone», mejorado, «Drácula. La Resurrección» se perfila como una aventura apasionante, que encandilará a los numerosos incondicionales del amigo Vlad. Y es que no hay que fiar se de un tipo que nunca bebe... vino.

Cariño,

no es lo que te



Entre Jo

Ernesto y

Sólo estában

Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



Mantener correspondencia vía e-mail. Navegar por Internet. Entrar en l
Y sobre todo, muy pronto, poder jugar, disparar, machacar, arrasar y



maginas...

nn, Tokashi, Michelle,

o no hay nada.

nos jugando.

ana.perez@es.dreamcast.com

chats más divertidos. Tener acceso a los servicios on-line de Dreamcast.
encer a gente de todo el mundo sin tener que verles nunca la cara.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

SOFTWARE ESPAÑOL

Soy un chico de Murcia que todos los meses, desde hace un año, compra Micromanía y, en cierta manera, se sorprende de que no se promocione el software español y las compañías que llevan años comiéndose la cabeza, intentando averiguar la manera de "saltar" al mercado, como mucho, nacional. Mi idea es que organizaseis una especie de certamen anual, algo así como el E3 pero mucho más modesto, en el que las compañías nacionales puedan exponer sus productos para vender y elegir el mejor de la reunión premiándolo de alguna manera, como puede ser el anuncio en vuestra revista, que incluyáis la demo en vuestro CD o que el juego se distribuya a nivel nacional.

Juan Aroca Lucas. Murcia.

Como podrás comprender, nosotros somos los primeros interesados en impulsar el software español, más que ningún otro. Por desgracia, no es tan grande el número de compañías programadoras en nuestro país capaces de hacer juegos competitivos en un nivel tan alto como el que ahora mismo estamos atravesando.
Ya exaltamos con pelos y señales el buen hacer de Pyro Studios con «Commandos» e igualmente lo haremos con la segunda parte. Cada vez que sale un producto de Dinamic Multimedia tratamos de hacerle el mayor caso posible al producto y, seguro que no hay nadie que esté esperando más que nosotros «Blade», aunque parezca que nunca se va a acabar.

CRÍTICAS CONSTRUCTIVAS

Mi felicitación a todos los integrantes del equipo de Micromanía, que hacéis la mejor revista sobre videojuegos del mercado, ya desde hace muchos años.
Esta es la primera vez que os escribo, a pesar de que os lea desde hace mucho tiempo. La razón de que os escriba es que quería dar mi opinión sobre la revista, cosa que ya había pensado hacer muchas veces antes y que, por fin, me he decidido.
Ya os he dicho que la revista me parece estupenda, pero hay algunos detalles que, para mi gusto, podrían mejorarse un pelín. Uno de ellos es el hecho de que el terreno de las consolas lo encuentro un poco abandonado, ya sé que comentáis siempre algunos juegos, pero hay veces que grandes juegos que salen para este formato, son totalmente ignorados. Por ejemplo, no hicisteis ningún comentario sobre «Metal Gear Solid», y es indiscutible su calidad y gran repercusión que ha tenido en el mercado. Me parece que hablando de estos juegos, los lectores estarían mejor informados y tendrían una visión más amplia del panorama "micromaniático".
Otro pequeño detalle, que tampoco quiero que penséis que soy un criticón puntilloso y repelente, es que hay veces, pocas, que salen juegos al mercado y los comentarios en la revista salen algo retrasados, por ejemplo, como el caso de «Aliens Vs. Predator», aunque supongo que este retraso se deberá en gran medida a las distribuidoras, que no os informan adecuadamente o no os proporcionan el material, y no a vosotros.
Una última observación es respecto al diseño de la revista, que en general está muy bien, pero hay casos puntuales en los que los dibujos de fondo o las grandes fotos que añadís le quitan mucho espacio al comentario en sí, como por ejemplo en el avance especial de «Rally Championship» del número 55, quedando éste demasiado escueto, y repito que esto son sólo casos puntuales, casi todos los artículos y secciones de la revista están muy bien hechos, al menos para mi gusto, equilibrando la parte escrita con las imágenes.
Por otra parte, los apartados de Guía Rápida, que aparecen en los Puntos de Mira, me parece que podrían enfocarse de una manera algo diferente. En muchas ocasiones, lo que se hace en estos apartados es comentar cómo pasar unas fases, contenido que me parece más idóneo para otras secciones, como los Patas Arriba o los FANTÁSTICOS Libros de Trucos (ojalá que no faltasen ningún mes), me parece que serían más interesantes si se centrasen en dar consejos sobre el juego o describir determinados aspectos del juego, como armas, razas, distintos modos de ataque, curiosidades, etc.
Ahora que he acabado de criticar, podría empezar a alabaros diciendo lo mucho que me gusta la revista, pero será más corto decir que me parece excelente. Especialmente interesantes son los avances especiales y los reportajes sobre compañías en que habláis con los equipos de desarrollo; también están muy bien los Puntos de Mira, las Previews, la sección de Última Hora, la de A Prueba, el CD-ROM, aunque podría tener más demos, utilidades y shareware, las secciones dedicadas a cada género, El Sector Crítico...
Para acabar, os propongo varias sugerencias. La primera es que se podría añadir una sección donde apareciesen las web más interesantes o impactantes del momento, así como lugares de Internet donde poder contactar con gente para jugar a distintos juegos. La segunda es dar mi apoyo a la idea que aparecía en esta misma sección, en el número 55, donde J.M. Linares aboga por que llevéis a cabo un reportaje dedicado a la realización de un juego.

David G. Trueba. Barcelona.

Mientras leíamos tu carta los miembros de la redacción, la reacción que todos llevábamos a cabo instintivamente era de asentimiento. No podemos más que decir que tienes razón en todos y cada uno de los apartados que nos comentas y nos agrada saber que tenemos gente como tú, velando por que su revista mejore. No podemos más que decirte que todas tus opiniones serán tomadas en cuenta y, esperamos que en meses posteriores, cuando veas de nuevo las páginas de Micromanía, descubras que todos tus consejos han sido puestos en práctica con resultados notables. Gracias David.

POSIBLES SOLUCIONES A LA PIRATERÍA

Os escribo para, en primer lugar, felicitaros por vuestra fantástica revista y, después, para hacer unas reflexiones sobre el tema de la piratería. Ésta es muy abundante en España y su principal causa está en la diferencia de precio existente entre una copia original y una pirata. Por eso he pensado en una serie de medidas que podrían paliar este grave problema:
Las distribuidoras deberían tratar de bajar los precios e incluir en los juegos originales novedades que no tienen los piratas, como una caja bien cuidada, un buen material, un servicio de atención al cliente eficaz, posters, pegatinas e incluso camisetas o gorras. Además, sería buena idea incluir bonos-descuento para otros juegos de la misma distribuidora. Tal vez estas ideas no sean nuevas o no funcionen, pero os las comunico por si son útiles.
Por último, unas preguntas: ¿Me irán bien «Unreal», «Half-Life» y «Blood 2» en mi ordenador, sabiendo que tengo un Pentium 120, con 16 MB de RAM y una Banshee? Algunos juegos no me detectan mi tarjeta 3dfx, diciéndome que no encuentra el glide2X.dll. ¿Qué tengo que hacer?

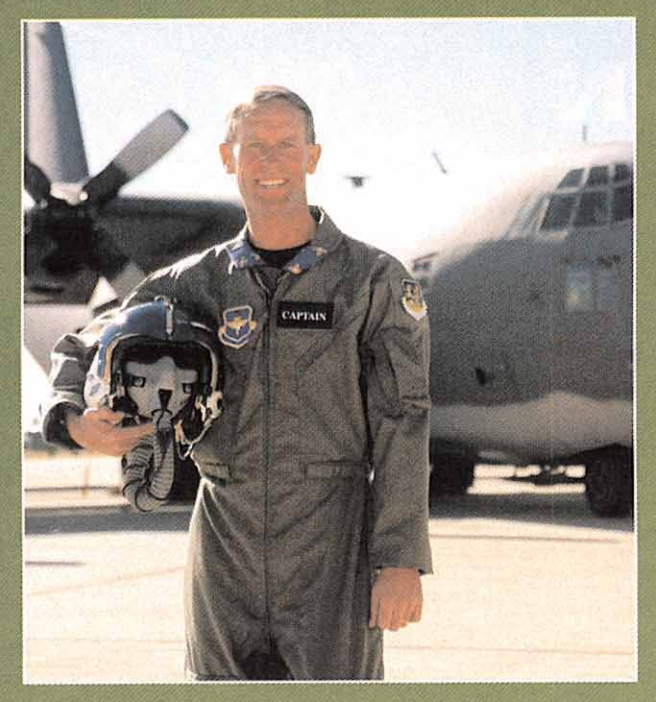
Miguel Salvador. Valladolid.

Las ideas que expones, no sólo son válidas, sino que también hay alguna distribuidora que las está llevando a cabo. Lo de las gorras y las camisetas ya ha sido hecho como promoción de lanzamiento de un juego, tiempo atrás, con gran éxito y aceptación. Lo de las ventajas, con respecto de un juego pirata, pues las tienes más bien palpables, primero la caja, que aunque tú nos recalques lo de "bien cuidada", a nosotros nos parece que de un tiempo a esta parte las cajas de todos los juegos son poco menos que una obra de arte, y la atención al cliente que, bueno, aunque en algunos casos no es todo lo bueno que debería ser –siempre se puede pedir más–, pues ahí está para atendernos mejor o peor. ¡Prueba tú a decirle al piratón al que les has comprado la copia ilegal "¡Oye, que el juego me dice que no encuentra el fichero pepitodelospalotes.dll y no lo encuentro por ningún lado y la aceleradora 3D no me funciona con el API Glide!" ¿Imaginas lo que podría decirte? Nosotros sí.
Lo de bajar los precios, pues, fíjate que a pesar de ser una acción que conlleva una responsabilidad hacia las dos partes, es decir, distribuidora y comprador, ya hay empresas que, dando muestras de sus ganas de hacer prosperar al mercado del software legítimo, han dado ese paso, a pesar de que el usuario, se siga decantando en un gran tanto por ciento, hacia los juegos piratas. Veáse el caso de Dinamic Multimedia, por ejemplo, que haciendo un esfuerzo titánico ha conseguido comercializar sus producciones propias a un precio realmente competitivo y tal vez eso explique las sorprendentes cifras de ventas de algunos de sus productos.
En cuanto a tus preguntas, para responder a la primera, decirte que mucho nos tenemos que a pesar de tener una aceleradora tan buena como son las Banshee, tienes una falta de potencia en lo referente a procesador. Deberías adquirir uno nuevo.
Lo de la librería que no encuentran los juegos y que no te permiten usar la tarjeta aceleradora con Glide, es tan sencillo de solucionar como dirigirte a la página web oficial de la compañía de tu tarjeta aceleradora y bajarte la última actualización de drivers de tu modelo.

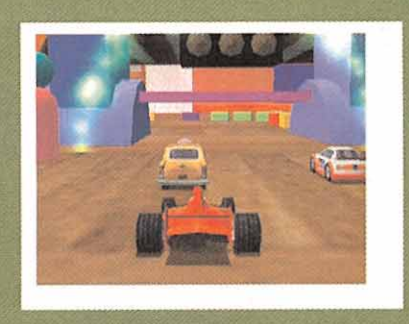
Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA.*** *C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**



Una de mis fantasías es hacerlo en todas las habitaciones de la casa.









Conducir un tanque por la cocina. Disparar contra los azulejos del baño. Dinamitar el paragüero. Volar como un pajarillo levantando el polvo acumulado en la parte de arriba de los armarios. Si llegas a dominarlo, por fin, podrás hacer realidad tus fantasías más íntimas. Porque en el fondo, no hay nada como la inocencia. Toy Commander.





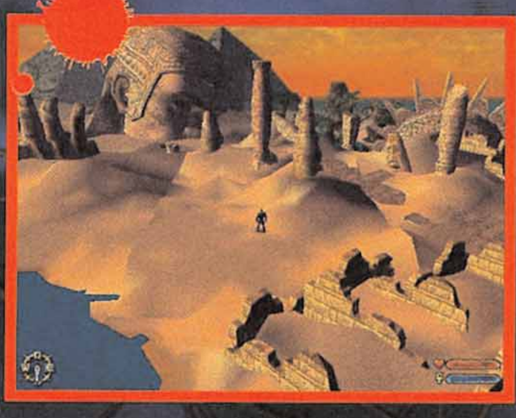
Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

• Compañía: **ORIGIN/EA** • En preparación : **PC** • Género: **AVENTURA/JDR**

Ultima Ascension

Las ocho virtudes de ORIGIN





La serie «Ultima» ha estado funcionando en el mundo del software lúdico incluso más allá en el tiempo de lo que los más viejos del lugar podemos recordar; y a las espaldas de esta saga, un nombre: Lord British. Incluso aquellos no familiarizados con los «Ultima» han disfrutado con total seguridad de algún otro título de Origin, como pueden ser los «Wing Commander» y todos aquellos que han echado mano de estos productos, han podido ver cómo, versión tras versión, las mejoras técnicas eran impresionantes.

La mejor manera de presentaros lo que en este avance vais a poder descubrir son las palabras del equipo de programación de Origin: "Preparaos para sumergiros en una aventura que ni vuestra imaginación es capaz de abarcar, con el retorno de la serie de rol para ordenador más vendida y preferida por el gran público. En su novena y última entrega, tras los veinte años en que hemos tenido la oportunidad de viajar por las tierras de Britannia, podréis controlar de nuevo al Avatar que, una vez más, tendrá que salvar a Lord British, a su gente y a sí mismo de la maldad del Guardián quien, en una última intentona de destruir el mundo conocido, ha devastado todas las ciudades y ha corrompido los ocho altares de la virtud."

EL MUNDO DE ASCENSION

Existen muchos aspectos y áreas del juego que sorprenderán a la ingente cantidad de fans que han cosechado las anteriores partes de «Ultima» y que, seguramente, seguirán siendo fieles a esta novena, siendo las más notables, a simple vista, los gráficos y las localizaciones, ya conocidas por todos. Por el momento, aspectos como las vistas y la selección de cámaras aún están por ser finalizados, pero todo hace indicar que la interacción de las mismas será en relación al movimiento de la cabeza del personaje principal, es decir, si mirase hacia la izquierda, toda la cámara haría lo propio y así con todos los movimientos. Este aspecto le dará una gran visión de juego al título y podremos saber qué nos rodea en todo momento, siempre que nos preocupemos en mirar hacia atrás, claro está.

En cuanto a los lugares, decir que en «Ultima Ascension» podremos visitar desde la casa en la Tierra del Avatar, hasta Valoria, una tumba de lava en medio de la espesa jungla, Trinsic, la ciudad semisumergida en el mar con toques arabescos en su construcción, la ciudad portuaria de Vesper, las norteñas aldeas de Minoc y Yew y, por supuesto, la fastuosa capital del reino, Britain, donde tiene su sede el castillo de Lord British. El perfecto uso de efectos visuales como las sombras, las luces y las transparencias, le darán al mundo esa chispa de vida que, normalmente, no suelen tener los escenarios de otros juegos.

La historia, que nos llevará hasta los confines del mundo, no terminará de desvelarse hasta los últimos compases de la aventura, donde por fin comprenderemos cuál es el verdadero problema que asola Britannia y la manera de solucionarlo.

Las ocho ciudades que representan las ocho virtudes, se encuentran afectadas por unos pilares de piedra que exudan malignidad, convirtiendo estos modelos de buenhacer y civismo en lugares repletos de caos, odio y maldad. Por supuesto, además de nuestra labor principal, también tendremos que llevar a cabo otra serie de misiones



El motor tridimensional dará al juego unos gráficos poligonales como nunca habremos visto en cuanto a resolución, detalles y suavidad de movimiento





El Avatar

El Avatar, mientras que a simple vista parece ser el típico héroe de melena rubia al viento, es un ser por encima de las debilidades humanas, por lo que ni las enfermedades ni la edad consiguen afectarle. El primer viaje del Avatar le llevó desde la Tierra hasta el lejano mundo de Britannia, cuando solamente era un adolescente y fue conocido como El Extranjero. Una vez en Britannia, tuvo la oportunidad de enfrentarse al mal y eliminar a todos sus adversarios, cuando aún no tenía muy claros los conceptos del Bien y del Mal. Simplemente, le gustaba pelear y esos seres malvados le daban la oportunidad de hacerlo, por lo que, al final, consiguió la amistad de todos los habitantes del lugar, e incluso de su rey, el mismísimo Lord British.
Ésta es la novena vez que el Avatar regresa a Britannia para encontrarse con una situación crítica como ninguna. Pero en esta ocasión no es un joven impetuoso, sino un hombre adulto y sensato, capaz de enfrentarse a cualquier dificultad de manera responsable, pero que también tiene ganas de deshacerse de este papel y poder vivir tranquilo en su planeta natal, por lo que no sólo tratará de liberar Britannia, sino también de enseñar a sus habitantes la manera de vivir en paz por siempre.

Blackthorne

Este abyecto personaje es la mano derecha del Guardián, el archienemigo del Avatar. Fue al principio un habitante de Britannia, justamente castigado por Lord British. Como resultado de esto ahora busca vengarse de su reprensor, cosa que el Guardián vio y utilizó en su provecho. Bajo la promesa de convertirle en el amo y señor de un mundo, el Guardián ha conseguido la confianza de Blackthorne.





Lord British

Lord British es uno de los hombres más venerables y sabios de toda Britannia y, de hecho, es el que gobierna sobre ella, como rey absoluto. Consiguió este título al unificar el reino a partir de muchas regiones separadas. A diferencia del Avatar, Lord British ha hecho de Britannia su lugar de residencia permanente y nunca viaja entre mundos. Sin embargo, y a pesar de sus buenas intenciones, su gobierno ha sido pasivo en demasía y, con frecuencia, ha delegado responsabilidades en El Avatar. Como un amante y preocupado padre, ha visto con horror cómo sus súbditos han sido presas de un hechizo que ha llenado de malignidad sus almas y ha sido sumido en un estado de catatonia del que le es imposible salir. Tiempo atrás, fue Lord British el que, encandilado por el poder potencial de El Extranjero, y después de que éste último librara a Britannia del mal en el que se hallaba sumida, lo nombró caballero y le otorgó el nombre de El Avatar.

menores que, para ser exactos, vendrán en un número de cinco de segundo grado y más de veinte de tercero.

LA PIEDRA ANGULAR

El interfaz de usuario, o la piedra angular de todo juego de estas características, ha cambiado radicalmente con respecto de las anteriores entregas de la serie «Ultima». La máxima de los programadores a la hora de diseñarlo ha sido dar la posibilidad al usuario de configurarlo como mejor prefiera, a fin de que no ofrezca ningún tipo de dificultad y la jugabilidad no se resienta por obligar al jugador a usar unas teclas que, tal vez, le resultan incómodas. Así, entre teclado, ratón y el posible gamepad, se podrán disponer las diferentes acciones del juego a nuestra completa elección. Por supuesto, nuestra conocida mochila seguirá siendo el continente de los objetos que formen parte de nuestro inventario, con lo que volveremos a la paradoja que siempre se ha creado en la serie de, por ejemplo, poder meter un objeto de varios metros en ella, sin dificultad alguna, cosa que si bien no es excesivamente real, tampoco es de importancia relevante y no afecta en absoluto la enorme sensación de realismo que da el juego; así, la principal frase que deberemos tener en mente, a la hora de coleccionar objetos, será: "si se puede coger, se puede almacenar".

Lo que desde un comienzo se ha pretendido es darle el manejo y la belleza visual suficientes al interfaz, como para atraer a los novatos dentro de la serie, así como mantener y no dejar de sorprender a los más viejos del lugar, a pesar de su sobrada experiencia.

Pero no será necesario conocer la historia de «Ultima» para integrarse a la perfección en el desarrollo de la aventura, pues en infinidad de lugares se hará alusión al pasado de Britannia, en pilares, tapices y libros. Sí será de gran utilidad conocerla por los datos que podremos recoger nada más verlos –como la heráldica, los ambientes de las ciudades que visitemos, que nos ayudarán a reconocerlas nada más acercarnos, la efectividad de las diferentes armas, etc–.

A fin de aportar algo –podríamos llamar recompensa– a los jugadores que ya han disfrutado de las anteriores partes de «Ultima», podremos viajar por viejos lugares anteriormente visitados y encontrarnos con antiguos amigos y enemigos. Así, los conocidos compatriotas Lolo, Shamino, e incluso, el malvado Blackthorne, entre otros, aparecerán en esta novena entrega. Habrá más de doscientos personajes controlados por el ordenador que, según los programadores, podría elevarse hasta casi trescientos, según lo requiera el argumento, y de los cuales más de cincuenta ya habrán aparecido en las anteriores aventuras del Avatar.

UN NUEVO "LOOK"

Un aspecto en el que todos notaréis que «Ultima Ascension» ha variado con respecto de las anteriores entregas será el sonoro, tanto a nivel de efectos, como de música, pues para esta última se ha encargado a un importante grupo de Los Ángeles la labor de crear las melodías, tanto generales como las de cada localización y ciudad. Además, la música será totalmente dinámica con relación a la acción que se desarrolla en el juego, con lo que será tranquila en momentos de exploración y rápida y machacona durante la lucha o los momentos de tensión.

El motor tridimensional, uno de los puntos más importantes del juego, es uno de los aspectos del que menos información hemos podido conseguir por parte de Origin, ya

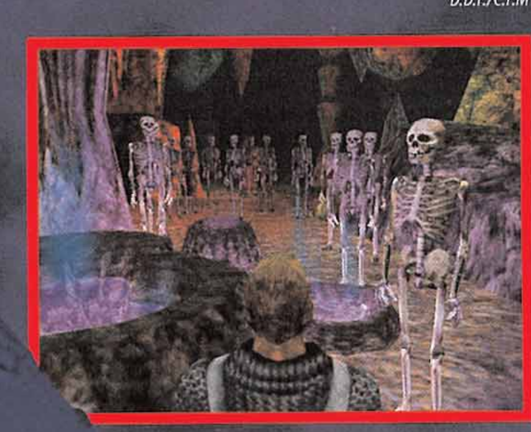


que, al ser completamente innovador, no han querido descubrir aquello que lo hace tan especial, pero aún así podemos hacernos una idea del alcance de su potencial, por la complejidad y perfecta realización de todos y cada uno de los escenarios y personajes.

La jugabilidad de «Ultima Ascension» será enorme, dadas las posibilidades de interacción que tendremos con los más de doscientos personajes controlados por el ordenador, pues todos ellos contarán con cientos de líneas de texto que les permitirán entablar conversaciones más que coherentes con nuestro protagonista, independientemente de hacia dónde dirijamos la misma.

De dichas conversaciones, de submisiones que llevemos a cabo o de acertijos que vayamos resolviendo, nuestro Avatar conseguirá experiencia que lo hará cada vez más poderoso y diestro en el combate y las artes arcanas, abriéndonos paso hacia menús que, al principio del juego, no están disponibles. De esta manera, mientras que al comienzo deberemos enfrentarnos a las más de sesenta criaturas y monstruos, con las decenas de armas existentes, al final podremos usar poderosos hechizos de combate, hasta un total de cuarenta y cinco, divididos en química, rituales y brujería que nos darán la oportunidad de plantarle cara incluso a los adversarios más poderosos y así poder restaurar las ocho virtudes a Britannia.

D.D.F./C.F.M



«Ultima Ascension», en resumen

- El mundo de «Ultima Ascension» tendrá más de doscientos personajes controlados por el ordenador, cada uno con cientos de líneas de texto. Entre ellos cabría incluir los guardias de las ciudades, que, a diferencia de los antiguos «Ultima», tendrán respuestas únicas y no dirán todos lo mismo.

- Todas las ciudades que aparecerán estarán llenas de gente, unas más que otras, dependiendo de su importancia.

- El juego tendrá una gran cantidad de secuencias renderizadas que darán pie a diferentes tramas argumentales.

- Mientras que el motor gráfico es increíblemente versátil y novedoso, gran número de las herramientas que se están usando pueden encontrarse fácilmente. Unos ejemplos son «Lightwave» y «3DS MAX».

- A pesar de que los escenarios ya serían, por sí solos, increíbles a nivel visual, al haber añadido efectos visuales como relámpagos, sombras y demás, el resultado final se puede decir que romperá moldes.

- Según pasen los días, o se visiten nuevos lugares, podrá verse cómo las condiciones climáticas varían activamente, de soleado a lluvioso, de tormentoso a nublado y, por supuesto, todo ello sumado al paso de las horas.

- Se han obviado detalles realistas que podrían afectar a la jugabilidad, como por ejemplo el hecho de que la armadura no impedirá nadar, pues sería un engorro tener que quitárnosla cada dos por tres para cruzar un pequeño riachuelo.

- El combate en «Ultima Ascension» será en tiempo real y no por turnos, como se creía en un principio.

- Las flechas que lancemos con nuestros arcos o ballestas no podrán volver a utilizarse, pues desaparecerán al poco de impactar.

- La magia seguirá dividiéndose en ocho círculos, además de otro círculo básico, con hechizos simples que no requerirán reactivos ni maná para realizarlos. Cada círculo tendrá un hechizo basado en cada uno de los cinco elementos, introducidos en «Ultima VIII», es decir, Tierra, Agua, Fuego, Aire y Éter. Los hechizos normales tendrán un coste variable de maná. Los rituales mágicos requerirán del personaje la realización de algunos movimientos, acciones o ademanes para activarlos. Podremos crear, incluso, pociones con efectos mágicos.

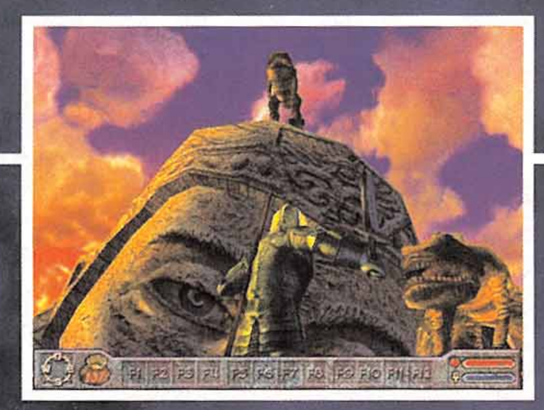
- Las ocho virtudes de «Ultima Ascension» serán la combinación de las tres principales: Verdad, Amor y Coraje:

Verdad = Honestidad
Amor = Compasión
Coraje = Valor
Verdad + Amor = Justicia
Amor + Coraje = Sacrificio
Coraje + Verdad = Honor
Verdad + Amor + Coraje = Espiritualidad
Humillación.

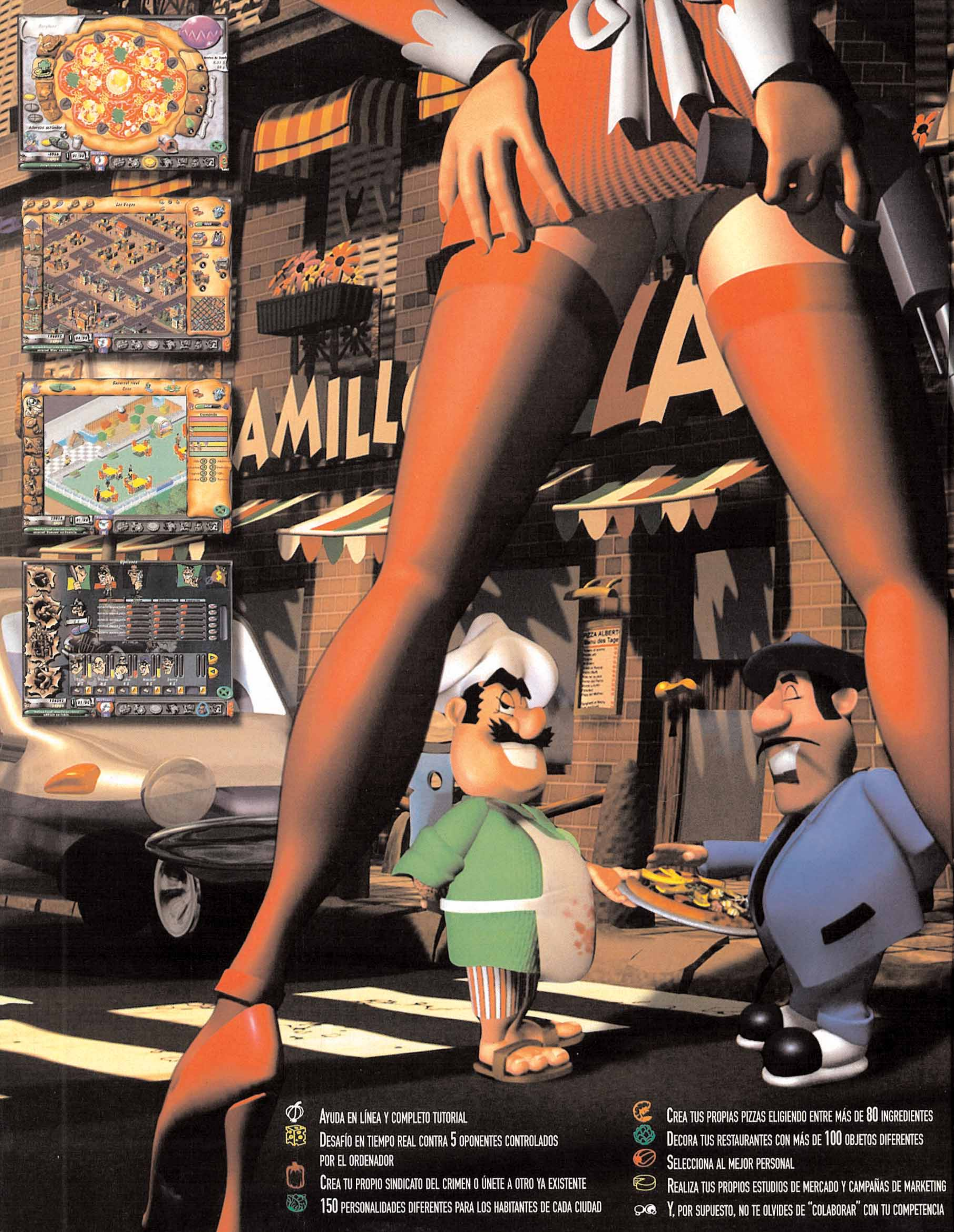
- En «Ultima Ascension» habrán ocho ciudades, cada una, representativa de una de las virtudes:

Moonglow = Honestidad
Britain = Compasión
Valoria = Valor
Yew = Justicia
Minoc = Sacrificio
Trinsic = Honor
Scarobaugh = Espiritualidad
Magincia = Humillación









AMILLO
Ayuda en línea y completo tutorial
Desafío en tiempo real contra 5 oponentes controlados por el ordenador
Crea tu propio sindicato del crimen o únete a otro ya existente
150 personalidades diferentes para los habitantes de cada ciudad
Crea tus propias pizzas eligiendo entre más de 80 ingredientes
Decora tus restaurantes con más de 100 objetos diferentes
Selecciona al mejor personal
Realiza tus propios estudios de mercado y campañas de marketing
Y, por supuesto, no te olvides de "colaborar" con tu competencia

El secreto está en la pa$ta

Los restaurantes de comida rápida son un gran negocio.
Si realmente quieres saber qué se "cuece" tras ellos y te crees capaz de hacerte cargo de la decoración, las relaciones laborales, el marketing, los proveedores, las recetas, e incluso alguna que otra mafia, ésta es tu oportunidad.

100% TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Por sólo 2.995 Ptas.

Pizza Syndicate © 1999 Software 2000. Software 2000 es una marca registrada de Software 2000 Company. Todos los derechos reservados. Editado por Dinamic Multimedia, S.A.





hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

CONCURSO

SIENTE LA FUERZA DE NABOO FIGHTER

¡RÁPIDO!, MANDA TU CUPÓN DE PARTICIPACIÓN, UNA DE LAS QUINCE NAVES NABOO FIGHTER QUE REGALAMOS PUEDE SER TUYA.



Hasbro

BASES DEL CONCURSO:

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO " NAVES ".

2.- De entre todas las cartas recibidas, se extraerán QUINCE que serán premiadas con una Nave Naboo Fighter. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Octubre 1999 hasta el 25 de Noviembre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 1 de Diciembre de 1999 y los nombres se publicarán en el número de Enero de la revista MICROMANIA.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN:

NOMBRE/APELLIDOS:

DIRECCIÓN: C.POSTAL:

PROVINCIA: LOCALIDAD: TELF.:

• Compañía: **SEGA/EMPIRE** • En preparación: **PC, DREAMCAST** • Género: **ARCADE**

SEGA rally CHAMPIONSHIP 2

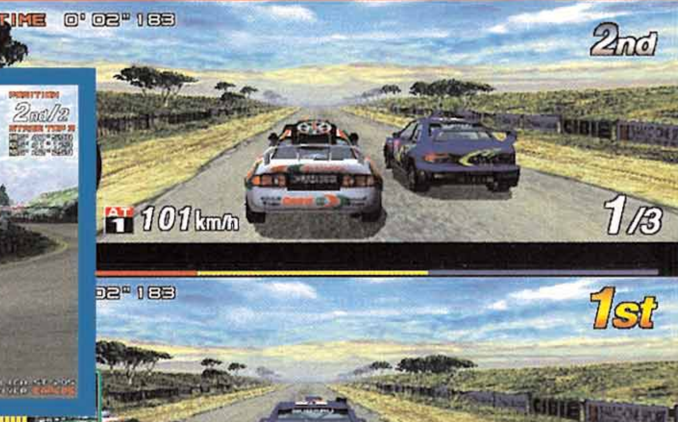
Ha sido un título de referencia para todo el panorama de juegos de carreras ya desde la primera versión, representando el mejor juego de rallies que se ha podido disfrutar en recreativas. No sólo por la calidad del programa, sino por que, en su momento, fue de los primeros en introducir la posibilidad de jugar frente a oponentes humanos en equipos distintos. Con tan solemne presencia gráfica y una jugabilidad extrema, Sega se ha inclinado esta vez por los PCs para trasladarnos un arcade puro de conducción en el que predominarán la sencillez, la sensación de velocidad y el sentido de competición en toda la carrera.



Los coches, no solo están muy detallados, sino que pueden cambiar ligeramente su estructura en cada carrera y se irán embadurnando de barro y polvo dependiendo del terreno.



En casi todas las curvas hay público que disparará sus flashes; algunos espectadores incluso se aventurarán en medio de la pista para apartarse luego a nuestro paso.



En un mismo PC podrán participar dos jugadores compartiendo pantalla partida, al estilo de las consolas.

velocidad hipnótica

Sin renunciar al realismo en el aspecto gráfico que pudimos ver en la máquina recreativa, la versión para compatibles que pronto estará en nuestras manos viene a ser una réplica casi exacta al programa de los salones de juego. Curiosamente, Empire es la compañía encargada en nuestro continente de publicar el juego que Sega ha desarrollado íntegramente a imagen y semejanza de su hermano mayor.

La compañía nipona se está limitando a adecuar las posibilidades de juego y de configuración para el PC con tan sólo unas cuantas incorporaciones en los modos de juego y en el interfaz de los menús. En «Sega Rally 2» estarán contemplados los mejores coches del último campeonato del mundo de rallies, pero los circuitos serán ficticios, algo que no tendría mayor importancia si no fuera por que, a todas luces, su trazado responde a un diseño en el que la jugabilidad es la nota predominante.

EL ENEMIGO SERÁ EL TIEMPO

Los diferentes modos de juego, a excepción de los de multijugador, girarán entorno a un mismo concepto, el de completar el circuito en el menor tiempo posible, dejando a un lado la importancia de la posición de los coches. Entre todos destacan el modo Arcade, que es el más similar al de la máquina de salón, y consiste en completar carreras sobrepasando a tiempo los checkpoints para continuar la partida. Pero el más interesante es el llamado 10 Años de Campeonato Mundial (10 Year Campionship), que estará estructurado en diez campeonatos que se irán disputando a media que completemos el anterior. Estarán divididos en etapas donde encontramoscuatro entornos distintos pero con muy diferentes recorridos y condiciones meteorológicas cada vez. Pero el hecho de no haber completado un campeonato en una buena clasificación no supondrá que no podamos ganar el siguiente. Y además, para aumentar las posibilidades de victoria, cada año se nos ofrece un coche adicional, y posteriormente irán apareciendo nuevos coches si ganamos.

El sistema de juego es similar al arcade. A lo largo del circuito hay situados varios checkpoints que deberán sobrepasarse en un tiempo establecido. Pero a diferencia de el arcade, se están introduciendo algunas opciones de configuración del vehículo que, aunque no podemos comparar con las de un simulador, será necesario conocerlas para tener una buena actuación en la pista y sacar el máximo partido al coche. Podrán, por ejemplo, elegirse los neumáticos entre diferentes tipos según las condiciones del pavimiento, la respuesta del volante y de los frenos, entre otras más. También existirá la posibilidad de



Podremos grabar cada carrera para visualizar nuestra actuación. Hay un extenso repertorio de vistas de cámara.



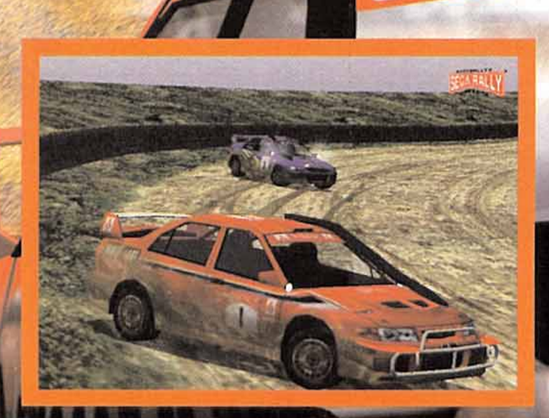


EXAMEN POSTERIOR Después de completar un campeonato podremos ver la actuación de nuestro piloto en una repetición. Aunque sólo sea una curiosidad, por lo que hemos podido ver, va a merecer la pena echar un vistazo a la secuencia de la carrera, puesto que los errores de conducción se podrán apreciar con mucha nitidez. Accederemos a un buen número de puntos de cámara, móviles o fijos que presentarán la carrera espectacularmente.

En el modo multiusuario «Sega Rally 2» resultará especialmente interesante, y para ello se están implementando muchas posibilidades de conexión en red







elección del cambio automático frente al manual que facilitará el control del coche.

El comportamiento de cada vehículo en carrera estará representado de forma que puedan apreciarse ciertas diferencias en las características de cada uno y en su respuesta a los mandos, aunque este aspecto ha sido simplificado en gran medida. Los modelos del veterano Lancia Stratos HF, Subaru Impreza, Toyota Corola, Mitsibshi Lancer Evolution V, Peugeot 206 Maxi, Lancia Delta o Ford Escort son auténticas réplicas en formato digital, al menos en su apariencia gráfica. La respuesta de todos ellos en carrera será cómoda e intuitiva, pero no muy verosímil. En una colisión el coche no sufrirá una deceleración demasiado severa y las posibilidades de que vuelque resultarán ínfimas, por no decir inexistentes.

No es probable que Sega vaya a introducir algún tipo de inteligencia artificial en los rivales de carrera controlados por la máquina; la salida de una carrera no se realiza al mismo tiempo, los coches que podemos ver se limitarán a seguir su camino independientemente de que los adelantemos o no, no sufrirán colisiones por sí solos, no harán maniobras bruscas ni tampoco para evitar ser adelantados. El enemigo principal será el tiempo.

BENEVOLENCIA EN EL PILOTAJE

La forma de competir en «Sega Rally 2» distará mucho de parecerse a la mayoría de los juegos de carreras, sean o no simuladores, que estamos acostumbrados a ver en un PC. El trazado de los circuitos se está diseñando con la intención de hacer la conducción muy dinámica, permitiéndonos mayor margen de error al tomar una curva y no desestabilizando demasiado el coche tras una colisión por grave que ésta sea. Un ritmo de juego que no se ve interrumpido y que representa la esencia de su capacidad para enganchar, puesto que la jugabilidad se dispara. A pesar de que en su diseño se están supuestamente contemplando datos de comportamiento físico reales en todos los coches con el entorno y con la pista de los circuitos, lo cierto es a tenor de lo visto la facilidad en el control del coche va a ser la nota predominante.

Además, la emoción en carrera se apoya artificialmente manteniendo una la incertidumbre de quién será el vencedor hasta la última vuelta. Muy sutilmente, eso sí, la opción que podremos activar en este sentido consiste en que al coche en desventaja se le proporcione una mayor velocidad para la caza de sus oponentes. En cualquier momento, si los rivales están medianamente equilibrados, la carrera puede dar un vuelco al cambiar el coche que está en cabeza. Difícilmente cuando la victoria se la disputan dos oponentes con cierta práctica pueden generarse grandes distancias entre ambos, así que en el caso de ir en cabeza siempre es necesario arriesgar al máximo para no ser cazado. Quizás esto pueda observarse en partidas donde la salida se de al mismo tiempo para

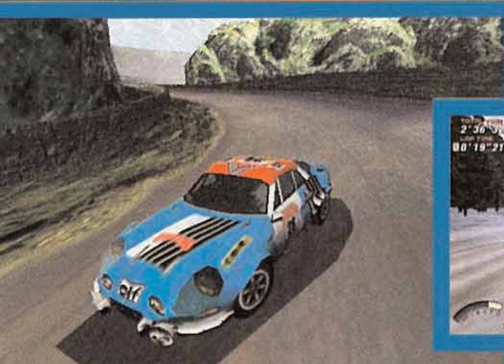
A cargo de... ¿Empire?

Curiosamente, Empire será la compañía encargada de publicar «Sega Rally 2» en Europa a pesar de que Sega obviamente tiene en el continente su propia filial. Al parecer, las filiales de la compañía nipona funcionan de manera autónoma y deben competir con otras para adquirir una licencia de Sega para juegos de PC. Imaginamos que Sega Europa está al tanto de esto. Otro dato reseñable es que en nuestro país el juego será distribuido por Dinamic Multimedia (distribuidores de Empire en España).



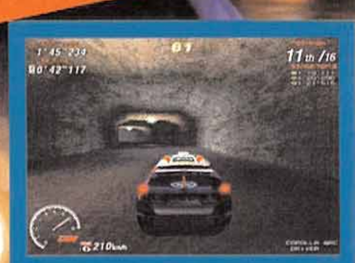



EL AMO DE LA PISTA Aunque en nuestro país no es demasiado común disponer de posibilidades de conexión en red –bien en Internet, o en una red local–, «Sega Rally 2» es una buena razón para dar el salto a las virtudes del juego multiusuario. Aunque «Sega Rally 2» dispondrá de modos de juegos variados y completos, es a través de una red local donde resulta mucho más aditivo con diferencia. De la misma forma que en la recreativa, la calidad del juego sube unos cuantos enteros cuando el factor humano en los oponentes está presente. Por su carácter arcade, en principio sencillo y muy aditivo, la sensación de velocidad y el sentido de la competición se disparan. Y ya que estamos de recomendaciones, podéis ir pensando en adquirir un volante que disponga de tecnología Force Feedback, si es que tenéis sitio para tal mamotreto y, por supuesto, recursos.












todos los participantes, por ejemplo, en las de multijugador a través de una red, o en las que se realicen en un mismo equipo. Sobre esto último cabe decir que el programa permitirá dividir la pantalla en dos ventanas independientes para cada jugador en un mismo PC, permitiéndonos determinar el dispositivo de control para cada uno, joystick, teclado, volante o pad, sin que la velocidad de representación se vea ralentizada apreciablemente.

MÁS QUE UNA RÉPLICA

Baste decir para el que haya tenido la oportunidad de jugar con el programa en la recreativa, que le será muy difícil encontrar diferencias en el juego entre ambas plataformas, salvo que en la versión de PC podrán contar con gráficos en alta resolución. Pero esto no quiere decir que haya renunciado a otros aspectos que intervienen directamente con el realismo y que radican en la calidad audiovisual.

Los gráficos, dado que son idénticos a los de la recreativa, serán apabullantes, claro está con el uso de aceleración 3D. No podemos decir que vaya a ser el mejor en calidad gráfica, puesto que se preparan bastantes títulos de carreras paralelamente cuyo lanzamiento coincidirá más o menos en las fechas navideñas, pero si hay alguno mejor, las diferencias serán con toda probabilidad mínimas. Más concretamente, los coches tendrán un aspecto muy bueno, aunque no tan brillante como el que el programa ofrecerá en el resto de escenario. A pesar de que no se haya especificado si va a beneficiarse del soporte para el uso del bump mapping gracias a las tarjetas gráficas de última generación, el detalle de las texturas que conforman los circuitos se están detallando con gran acierto. Cualquier elemento representado en el entorno será espectacular, árboles, rocas, muros, o peatones temerarios se apartan de la pista a nuestro paso después de jugársela para sacar una buena instantánea.

El sonido estará a la altura habiéndose contemplado incluso las diferentes superficies, grava, nieve o asfalto. Por supuesto, tendrá soporte para el uso de software para representar sonido de entorno 3D y la posibilidad de utilizar un controlador con Force feedback que son incorporaciones ya casi obligadas que no se pueden desestimar. «Sega Rally 2» se presenta como una de las mejores alternativas a los que gustan de los programas de carreras sin demasiada complejidad en el control. No podemos esperar que el coche se comporte tal y como lo haría en la realidad y que su estructura se vea afectada por las colisiones, o los abusos en su mecánica. Lo que podemos esperar de «Sega Rally 2» es un juego en el que estén permitidos todos los excesos siempre que sea para correr más y para tomar el trazado correcto. El ritmo frenético de la carrera y la sensación de velocidad van conseguir elevar el nivel de adrenalina al límite de quien esté al volante.

S.T.M.





«Evolva», sigue la tendencia de agrupar en un solo título características de diversos géneros, en este caso la acción 3D, la estrategia y algunos otros más típicos de los JDR

EVOLVA

El desafío de la mani

Computer Artworks, liderada artísticamente por el genio creativo de William Latham, no era conocida hasta hoy en el mundo del videojuego, con tan sólo algún título como un surrealista salvapantallas llamado «Organ Art». Ahora han cambiado las tornas para su equipo, puesto que se encuentran inmersos en el desarrollo de su primer juego "real", tomando para ello como fuente de inspiración sus trabajos previos. A raíz de una conversación con el productor Vince Farquarson y el propio William Latham, pudimos acceder a los detalles que rodean el proyecto que tienen entre manos, y obtener una visión más amplia de lo que están creando.





El guión en el que se está basando «Evolva» se puede calificar con varios adjetivos, pero en ningún caso de corriente. Poniendo como ejemplo la consideración que en la actualidad es posible obtener cosas tan insólitas como la oveja Dolly, mediante la clonación, o una fruta modificada genéticamente, sus creadores reflexionaron acerca del futuro de estos avances en unos cuantos cientos de años. Se preguntaron hacia dónde iríamos a parar entonces, imaginando cómo sería la más interesante tecnología militar, y cómo la utilizarían los ejércitos. Surgió entonces la idea para «Evolva» de tomar soldados y modificarlos genéticamente en su fisionomía hasta convertirlos en guerreros definitivos, algo que ellos han bautizado como Genohunters. En el juego, por tanto, controlaremos estos Genohunters, soldados del futuro.

Uno de estos soldados no poseerá sólo avances técnicos que se puedan imaginar a cientos de años vista, sino que también tendrán la capacidad de modificarse a sí mismos. Así, estos seres podrán lanzarse al campo de combate, y absorber la información genética de los enemigos, una vez han terminado con ellos. Utilizarán esta información genética para crear nuevas habilidades, hasta que se conviertan en máquinas de combate virtualmente invencibles dentro de su ambiente. El jugador toma el papel del Evolva, que viene a ser una especie de guardián de la galaxia. Su tarea la realiza desde su nave mientras que mantiene los Genohunter operativos para utilizarlos en futuros combates.

LA IDEA

Ante un proyecto de estas características es inevitable preguntarse cómo surgió el concepto de «Evolva». Ésta fue originalmente concebida por Mark Atkinson, quién apareció con un concepto que fue perfilado con un prototipo del engine, usando la idea de mutación. Entonces otros miembros de la compañía introdujeron algunos cambios destinados a dotar al juego de algunos elementos de estrategia.

Todo ha sido cuidadosamente esbozado en papel antes de pasar a la computadora, y posteriormente estos dibujos han sido utilizados como plantillas para crear los modelos 3D. La manera en la que Computer Artworks está trabajando ha pasado primero por disponer de un plan en el que se detallase toda la información sobre que haría cada criatura en el juego, algo como "aparece aquí, hace tal cosa, después regresa, etc.", y esto ha servido de gran ayuda al artista gráfico para llevar a cabo su trabajo. Eventualmente sus responsables tienen reuniones para determinar algunas prerrogativas a medida que van apareciendo.

Aparte, la incorporación de William Latham en el proyecto ha supuesto una mutación completa. Él y Mark Atkinson formaron la compañía para hacer software interesante y original; William se encarga de supervisar como director creativo de la



compañía, atendiendo a todos los detalles sobre lo que se está trabajando, pero antes de llevar a buen puerto todas las pretensiones del proyecto hasta llegar a «Evolva», sus programadores deben afrontar un gran desafío para su desarrollo total. Hasta ahora, parece que cada obstáculo va siendo resuelto con éxito. El equipo gozaba ya de una amplia experiencia, y la compañía ha mantenido una política cuyas normas han estado cuidadosamente contempladas por todos los miembros encargados de su creación. Vince Farquason trabajó como diseñador antes de entrar en el proyecto «Evolva», y en él está haciendo uso de su talento para realizar un producto de alta tecnología en todas sus facetas –gráficos, sonidos y un gran sistema de juego–.

El principal problema que Computer Artworks ha tenido que hacer frente ha sido mantener fiel el resultado con el concepto inicial. La intención de la compañía es llegar a un producto que se sitúe en una inmejorable posición de cara al público.

LA HERRAMIENTA DEL MUTADOR

La perspectiva que se nos mostrará en «Evolva» será como si estuviéramos mirando por encima del hombro del Genohunter que llegamos a controlar; con esto hemos de explorar el escenario para encontrar y atacar a los huevos antes de que estallen. Y para ello tendremos una serie de comandos tácticos con los que poder mover a los soldados al lugar en que sean requeridos.

La aportación más importante de «Evolva» es que cada ente dispondrá de una Inteligencia Artificial avanzada, tecnología en la que se aplica toda la variedad de armas y diferentes niveles de inteligencia. Al final, en cada juego tendremos con la experiencia –en forma de material genético confiscado– un set único con el que transformar a los Genohunters, mediante una pantalla llamada "Mutador". Podrán conseguirse cuatro variantes de estos ítems, entre cámaras de diferente visión o varias texturas y combinándose, lo que nos dará nuevas posibilidades a medida que avancemos. Un total de quince habilidades, cinco en cada nivel, nos proporcionarán una extensa cantidad de material para realizar tales combinaciones, que aumentarán potencialmente a lo largo del desarrollo del juego. Quince habilidades, cinco en cada nivel, representan una cantidad de material más que suficiente para garantizar la variedad.

Adicionalmente, esto nos dará la posibilidad de, una vez ha sido derrotada la plaga de alienígenas al final del juego, tener un set de Genohunters único con los que poder comerciar a través de Internet o bien establecer partidas deatmatch con otros Genohunters exclusivos de cada usuario.

Pero, ¿qué ocurre si uno de ellos es abatido? Como antes detallamos, a medida que se van completando niveles se obtienen nuevas habilidades. Si un soldado muere, se deshace en pedazos que contienen genes, material que los demás soldados podrán recoger. En el siguiente nivel el soldado caído puede ►



DETALLES DE INTERÉS

★ Doce son las misiones repartidas sobre tres continentes que «Evolva» contendrá –pantanos de coral, regiones de cristal...–y se procura que tengan una ambientación diferente.

★ Una cosa que la compañía trata de hacer es entrelazar todos los elementos contemplando al mismo tiempo armas, habilidades y la introducción de enigmas.

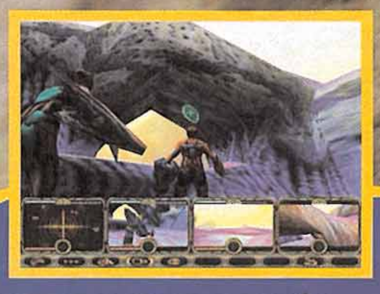
★ El diálogo entero está en forma de sesión de briefing de la misión, no como en el género de la aventura, sino más bien de un modo táctico. Se darán objetivos y la información de su estado. Podrá regresarse al anterior nivel tras salvar la partida y explorar zonas donde a las que antes no se podía acceder.

★ Está destinado a un vasto mercado, tanto para la gente a la que le gustan los juegos de acción como a los jugadores que buscan el elemento táctico.

★ Hasta ahora han conseguido interesar a personas que normalmente no jugarían a un juego espontáneamente. La prerrogativa de manipular material genético no es algo hasta ahora demasiado usual.

★ El programa parece ser que funcionará en PCs de configuración corriente para un usuario. También se busca llamar la atención más allá del clásico jugador de PC.

★ El argumento del juego es lineal, y viene dado a través de una historia de fondo; habrá que ir cumpliendo objetivos necesarios para continuar.



INTERFAZ SIN PARANGÓN

El interfaz constará de una ventana principal representa el Genohunter que está siendo controlado en ese momento. Existen, además, a pie de pantalla, cuatro puntos de cámara de los que tres corresponden a la perspectiva de los Genohunter restantes. Cualquiera de ellos puede seleccionarse que en todo momento para pasar a controlarlo directamente. El otro, que aparece a modo de visor de radar desde una perspectiva cenital, representa lo que rodea al Genohunter de la pantalla principal.

La mayor parte de sus rivales dicen traer algo nuevo al mercado del entretenimiento informático, pero para Computer Artworks lo cierto es que al final se llevan a cabo programas que más o menos resultan de planteamiento conocido, que han de realizar productos únicos, pero si hacen algo demasiado extravagante temen que la gente pierde el interés. Así que hay una falta de originalidad en el sector. Para ellos, el secreto está en predecir que es lo que la gente demandará a dos años vista, ese es el desafío de Computer Artworks.







Mark Atkinson, fundador de Computer artworks y creador de la idea original de «Evolva».



Vince Farquason, productor del proyecto «Evolva».

"Hay muy poca originalidad en el mercado de los videojuegos. El truco está en predecir qué es lo que la gente va a querer, con la mirada puesta a dos años vista; ese es nuestro reto"



William Latham, diseñador artístico de Evolva. Sus inspirados trabajos le han reportado cierto prestigio como artista conceptual.

regenerarse con estos genes o bien estos pueden ser aprovechados por los restantes Genohunters con el fin de hacerse más fuertes.

ARMAS Y GENES

Hemos citado la ingente cantidad de combinaciones que van a poder realizarse. El reto está en lograr que éstas sean lo suficientemente peculiares como para que el jugador pueda distinguirlas entre sí, aunque la compañía se esforzó en explicarnos que tales diferencias serían evidentes. Al parecer, hay una gran multitud de elementos diferentes que podrán crearse en cada partida mediante la combinación de información genética. Al comienzo de una partida tendremos cuatro Genohunters a los que podremos asignar cualquier color partiendo de dos juegos de colores, lo que representa diez armas con cinco niveles cada una con las que equipar a los cuatro Genohunters. Los accesorios que se obtienen de estas combinaciones son muy numerosos y tan dispares como, por ejemplo, clavos que crecen de los costados del Genohunter, blindaje que aumenta su volumen, etc. También al avanzar en el programa los colores pueden sufrir cambios, y se produce una mutación de la textura del Genohunter. Esto es algo así como las capas de Photoshop. Por ejemplo, un Genohunter puede ser verde liso y tener una garra en uno de sus lados, mientras que otro tener la piel con protuberancias y una apariencia más regular o humanoide. También, el Genohunter va a contar con una cierta cantidad de puntos que puede emplear en armas, fisionomía, etc. Puede ir aumentando su nivel hasta poder, con esos puntos, crear descomunales accesorios bélicos.

«Evolva» va más allá de lo que es acción 3D pura, introduciendo algunas pinceladas de varios géneros como la estrategia y el rol. En principio el programa tenía un planteamiento en lo que a estrategia se refiere con algunos elementos similares a «C&C», pero fueron descartados cuando la compañía optó por otro sistema más adecuado para su estilo de juego. El interfaz adoptado para el programa es ahora como el de un shoot 'em up, en el que puede alternarse el control de cada Genohunter o de todos a la vez. Hay también, como hemos citado, algo de JDR, dado que tenemos atributos específicos para cada soldado, por ejemplo, uno será un tirador rápido, otro gozará de una extremada agilidad, y otro hará de experto francotirador apostado en algún lugar. El elemento táctico está en utilizar a cada uno de la manera más adecuada a su especialidad.



PUESTA EN ESCENA



Comenzaremos el juego obteniendo un mensaje procedente de la base en el que se cita que extraños fenómenos están sucediendo fuera de los confines de la galaxia, así que será necesario ir a investigar. El hecho en cuestión es básicamente la aparición de una descomunal plaga de parásitos alienígenas, que procedentes del espacio exterior, se estrellaron accidentalmente en la superficie del planeta. Una vez tomaron tierra crearon su cubil y salieron de sus vainas. Comenzaron a propagar gran cantidad de una especie de huevos que, sin duda, contendrían a más criaturas en gestación, mientras que producían un ejercito de guardianes para proteger estos engendros. Eventualmente algunos de estos huevos comenzaron a madurar hasta que fueron eclosionando en el planeta, y al mismo tiempo eran enviadas más cargas con huevos.

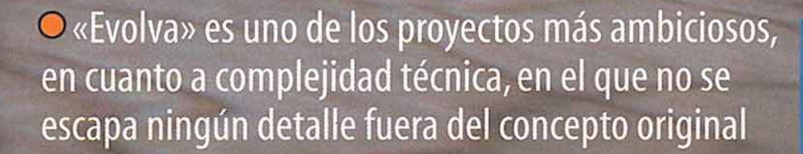




Evitar la propagación parásita de estos alienígenas será nuestro objetivo a toda costa. Para ello, tras aterrizar en el planeta, dejaremos caer la cápsula con cuatro Genohunters y la aventura de «Evolva» dará comienzo. De esta manera el programa nos pondrá en harina, un desafío intergaláctico con mucha acción y con la amenaza de una plaga de alienígenas.









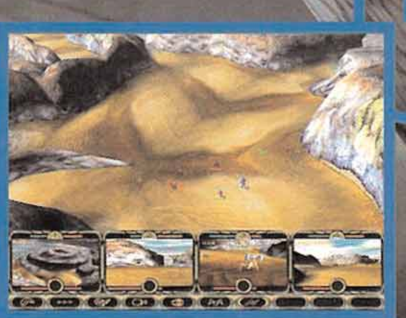
IA EN LA PRÁCTICA

Para un personaje, ir más allá de un área conocida significa que le afecte la incertidumbre y esto le hará regresar a la zona segura, salvo que se ataque esa zona y decida que es más seguro mantenerse alejado de su hogar que regresar para intentar defenderlo. Utilizando este sistema la conducta de cada personaje en »Evolva» gana en realismo. Las criaturas también tienen memoria, pueden oír, se comunican entre ellas.

Por ejemplo, ante una determinada situación, una de estas criaturas corre hacia un Genohunter, hasta casi acabar con él. Su conducta inicial es odiar a los Genohunters, quiere matarles, pero cuando la criatura va perdiendo en el combate y está cerca de la muerte, su conducta cambia, está asustada y desfigurada, así que se huirá, pero no sin recordar el lugar de la lucha con el Genohunter para poder después regresar con refuerzos.

«Evolva» es uno de los proyectos más ambiciosos, en cuanto a complejidad técnica, en el que no se escapa ningún detalle fuera del concepto original

De los atractivos más notables que en principio presenta «Evolva», está el del comercio de "genes" y el combate on line





EXPERIMENTACIÓN DE TÉCNICAS

Para la realización técnica de «Evolva», Computers Artworks ha desarrollado algunas técnicas y herramientas que se están revelando cruciales. A tenor de las impresiones que hemos podido intercambiar con el productor Vince Farquason, una de las mejores cualidades de su engine es que acepta el proceso de mallas arbitrarias. Esto es, que es capaz de modificar y dibujar objetos mallados que puedan modificarse según unas determinadas condiciones. No se han limitado crear bloques mediante un constructor de mapas en juego. De hecho, se están utilizado MACs para desarrollar todos los mapas, lo que les permite estar solo limitados por su imaginación. Para los escenarios internos existen herramientas esquemáticas. Básicamente, el editor funciona de la misma manera que el juego. Tanto en los botones como en los diálogos representados pueden cambiarse los atributos de un soldado y volver posteriormente al juego con los cambios efectuados. Las instrucciones de IA es una de las áreas donde resulta más interesante aplicar este proceso.

Computer Arworks contempla la IA con criaturas y ambientes que se comportan de modo natural y realista, tratando de emular cosas que están "ahí" verdaderamente, y no hacerlas aparecer cuando convenga en un momento dado; parece que cada elemento del entorno tendrá su propio comportamiento.

GRÁFICOS FUNCIONALES

«Evolva» puede compararse desde el punto de vista del sistema de juego a otros títulos de acción y estrategia como «Raimbow Six» o «Hidden & Dangerous», pero también hay algunas incorporaciones que aparecen como únicas e innovadoras. La mutación, y el sentido on line de comercio, es una de ellas. Si el Genohunter acaba con un enemigo y succiona su material genético, tendrá un arma nueva, una garra o un tentáculo. Los atributos y sus variantes que se pueden alcanzar de la combinación de este material dotan al programa de una extremada variedad. Toca también, en cierto modo, los JDR, pero con un giro notable en este sentido: el atractivo de la riqueza gráfica del programa atrae no ya por su estética, sino porque forma parte del sistema de juego.

La compañía posee un fuerte carácter intelectual con ideas inspiradas en el arte orgánico en las que se está trabajando conscientemente. Aunque esto es sólo una parte de un todo, Computer Artworks se muestra ambiciosa. Trabajar en tecnología implica afrontar conscientemente estar por delante. Éste es uno de sus objetivos, además de lograr un estilo de juego mejor, cada aspecto considerado importante. «Evolva» abarca en sí mismo un desarrollo de dos años.

D.D.F./S.T.M

• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación : **PC, PLAYSTATION, NINTENDO 64, DREAMCAST** • Género: **ARCADE**

Rayman 2

THE GREAT SCAPE

Varios años en desarrollo, numerosos y constantes retrasos, múltiples cambios de diseño y un descomunal equipo encargado de su realización. ¿Algo sorprendente para el vehículo de un personaje cuyo rasgo más significativo es la carencia de extremidades? No, si ese personaje es Rayman y Ubi Soft está detrás del proyecto, pues no en vano se ha convertido en el número uno del software francés, en volumen de ventas.



La posibilidad de modificar en todo momento el ángulo de la cámara es uno de los aspectos más interesantes en el juego, aunque la mayor parte del tiempo la gestión es automática.



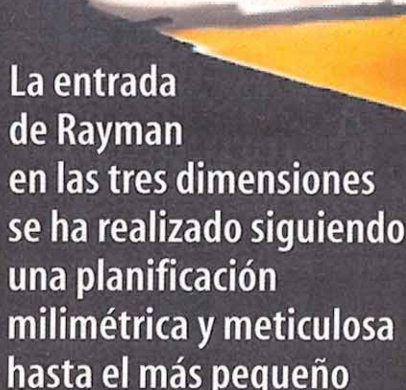


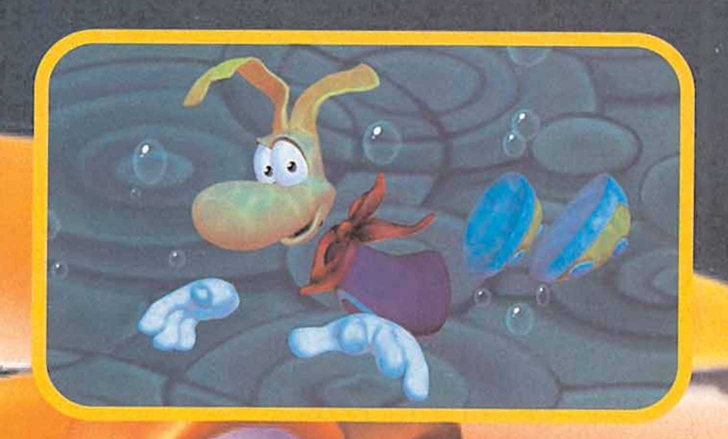
«Rayman 2» intenta combinar con acierto ingredientes muy diversos. No se trata tan sólo de un juego de plataformas, sino que habrá acción, aventura e incluso carreras.

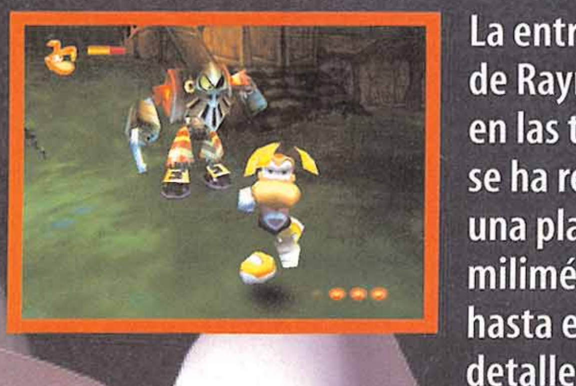
Héroe a la carrera



La versión final del juego estará completamente traducida al castellano en lo referente a textos, puesto que las voces de los personajes no se corresponden con ningún idioma conocido.







La entrada de Rayman en las tres dimensiones se ha realizado siguiendo una planificación milimétrica y meticulosa hasta el más pequeño detalle



El reto era ir mucho más allá de una simple renovación tecnológica. Pero, ¿cómo se puede reinventar un personaje dotado de un carisma sin igual y adaptar simultáneamente el concepto original de un juego que ha roto esquemas sin perder un ápice de la esencia del mismo? Ese ha sido, en la práctica, el gran desafío de Ubi Soft, Michel Ancel y su equipo, y todo el proyecto «Rayman 2».

Hace poco más de un año, Micromanía viajó hasta Montpellier, Francia, para visitar Ubi Studios y charlar con el hombre que tuvo la visión de un personaje que aunara la audacia del héroe y la simpatía del dibujo animado –ver Micromanía 44, Septiembre 1998–. Michel Ancel nos descubrió cómo Rayman iba a cobrar nueva vida en su segunda aventura, subtitulada «The Great Scape», adentrándose en un terreno que le era desconocido: los entornos 3D.

En ese mismo momento, la idea era tan lógica como previsible. Regresar una vez más, aunque fuera por medio de un diseño excelente, a las plataformas y la acción bidimensional no parecía lo más adecuado para un personaje como Rayman. Sin embargo, al mismo tiempo el desafío que Ubi tenía ante sí era poco menos que descomunal. Rayman es un personaje que resulta reconocible por sí mismo, pero también en gran medida por el juego que le dio fama y "vida". Pero la simpática criatura de Ancel debe, en cualquier caso, resultar también igual de convincente y familiar a los miles de jugadores que, hace años, ya disfrutaron de las andanzas y saltos de este personaje.

Una buena parte del desarrollo de «Rayman 2», como es fácilmente imaginable una vez puestos en antecedentes, se ha invertido en la planificación y diseño del argumento, y del juego, trasvasando toda la esencia del original a las tres dimensiones, al tiempo que desarrollando al alimón, entre Francia y Canadá, una tecnología 3D que, además, sirve de soporte a otros títulos de la compañía como puede ser «Tonic Trouble», también en camino.

BIENVENIDO AL NUEVO MUNDO

La entrada de Rayman, pues, en las tres dimensiones se ha realizado siguiendo una planificación milimétrica y meticulosa hasta el más pequeño detalle. Para encauzar adecuadamente el proyecto, Ubi Soft ha confiado todo el diseño preliminar a Michel Ancel y su equipo de Ubi Studios, en las oficinas de Montpellier, mientras una serie de ingenieros de software desarrollaban en Montreal las herramientas, editores, engine 3D, etc., siguiendo las indicaciones de aquellos, de acuerdo a la idea de lo que debía ser el juego, y cómo debía llevarse a la práctica.

Trabajar así al principio fue complicado, con ideas y proyectos yendo y viniendo de un lado a otro del Atlántico. Cuando todo el apartado técnico quedó resuelto, empezaron a trabajar los diseñadores de niveles, en los que ha recaído gran parte del esfuerzo final para dar forma definitiva al juego.

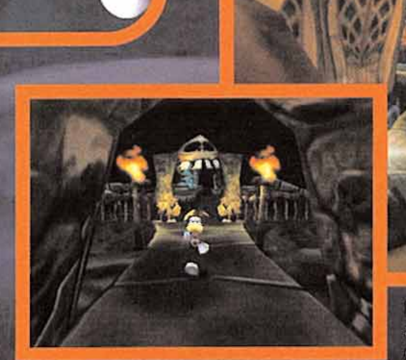
«Rayman 2» es un título al que no sólo hay que considerar como un arcade de plataformas en 3D, como se podría imaginar teniendo en cuenta el precedente de anteriores títulos protagonizados por el personaje. Muy al contrario, en esta incursión en los entornos tridimensionales, Rayman se moverá por unos escenarios gigantescos en los que tendrá que resolver multitud de puzzles y enigmas, competir en carreras –sí, carreras–, contra el reloj, luchar con un enorme número de enemigos y llevar a cabo tareas como rescatar antiguos amigos para, finalmente, acabar con unos malvados piratas que se han encargado de poner patas arriba su mundo.

En Ubi no han querido, además, dar una linealidad estricta al juego, pese a que el argumento sigue una línea muy definida.

La combinación de muy diversos estilos en los más de veinte niveles que componen ►

El diseño de la acción se basa en otro aspecto fundamental que no se puede, ni se debe, pasar por alto, como es el de las cámaras que siguen al personaje





El uso de fuentes dinámicas de luz resulta uno de los más atractivos aspectos, visualmente hablando, de todo lo que el programa muestra en pantalla.

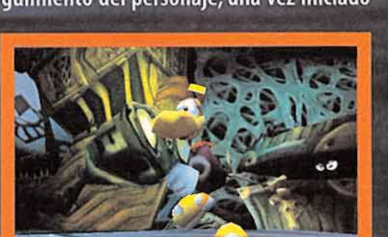
el juego aporta una variedad de posibilidades más que considerable, evitando cualquier posible resquicio de entrada al aburrimiento y/o la reiteración, además de la posibilidad de avanzar en la aventura por varios caminos, ofreciendo la oportunidad de escoger entre más de un nivel en determinadas circunstancias. Aquí debemos volver a hacer mención de algo que ya se ha comentado de pasada, el tamaño de los niveles. ¿Por qué es tan importante en «Rayman 2» este aspecto?

TECNOLOGÍA Y AMBIENTACIÓN

En Ubi han pretendido ofrecer un nuevo punto de vista sobre el personaje y su entorno. La llegada a las tres dimensiones ha facilitado, tanto como complicado, la vida de los diseñadores del juego. Por un lado, todo lo que se refiera a tecnología 3D amplía las posibilidades de diseño de acción de manera infinita, aspecto que también se ha aprovechado para realzar el "look" de producción de animación de «Rayman 2». Sin embargo, toda esta gama de posibilidades también conlleva limitaciones técnicas. La solución ha sido quedarse en un punto intermedio. «Rayman 2» es más lineal de lo que parece, pero el jugador no llega a apreciarlo en casi ningún momento. Además, se ha puesto un especial énfasis en diseñar unas texturas exquisitas –los artistas gráficos se merecen un sobresaliente–, y una serie de efectos visuales lo bastante impresionantes como para no fijarse demasiado en que los escenarios están formados por un número de polígonos bastante limitado, poniéndose todo el esfuerzo, en este apartado, en los personajes. La complicación añadida de animar modelos 3D "incompletos" –recordemos que Rayman y muchos otros personajes del juego carecen de extremidades–, obteniendo unos resultados realistas no es moco de pavo.

Sin embargo, el diseño de la acción se basa en otro aspecto fundamental que no se puede, ni se debe, pasar por alto, como es el de las cámaras que siguen al personaje. Ubi ha optado aquí por una solución mixta, que combina cámaras fijas, automáticas y otras que, en todo momento, se mantienen dinámicas en torno al personaje, fijándose tras él cuando se queda inmóvil –algo que también se puede realizar manualmente–. Para Micromanía, sin embargo, no resulta fácil aseverar si este apartado obtendrá unos resultados finales totalmente satisfactorios. Mientras que se otorga al jugador una libertad considerable en la gestión de algunas de estas cámaras, en otros momentos se produce una latencia en el seguimiento del personaje, una vez iniciado el movimiento, que conlleva una pérdida de la orientación, quizá mínima, pero significativa y que puede conllevar la pérdida de esos preciosos segundos de ajuste espacial en que el jugador se despiste, dándose al traste con las intenciones perseguidas. Sin embargo, no dejan de ser unas conjeturas –demasiado puntillosas, si se quiere– sobre un aspecto concreto, pero que puede resultar trascendental para la jugabilidad. No quita, en cualquier caso, que «Rayman 2» posea numerosas cualidades y virtudes, que son capaces por sí solas de otorgarle un inconfundible "tufillo" de triunfador. Posee una calidad gráfica excelente, que nos lleva a hablar de auténtico diseño de artistas. Tiene numerosos detalles y un diseño de niveles más que cuidado. Nada está creado al azar. Las posibilidades de acción también se perfilan como más que atractivos.

Queda por ver si, en su versión final, la jugabilidad estará a la misma calidad que el resto de apartados.





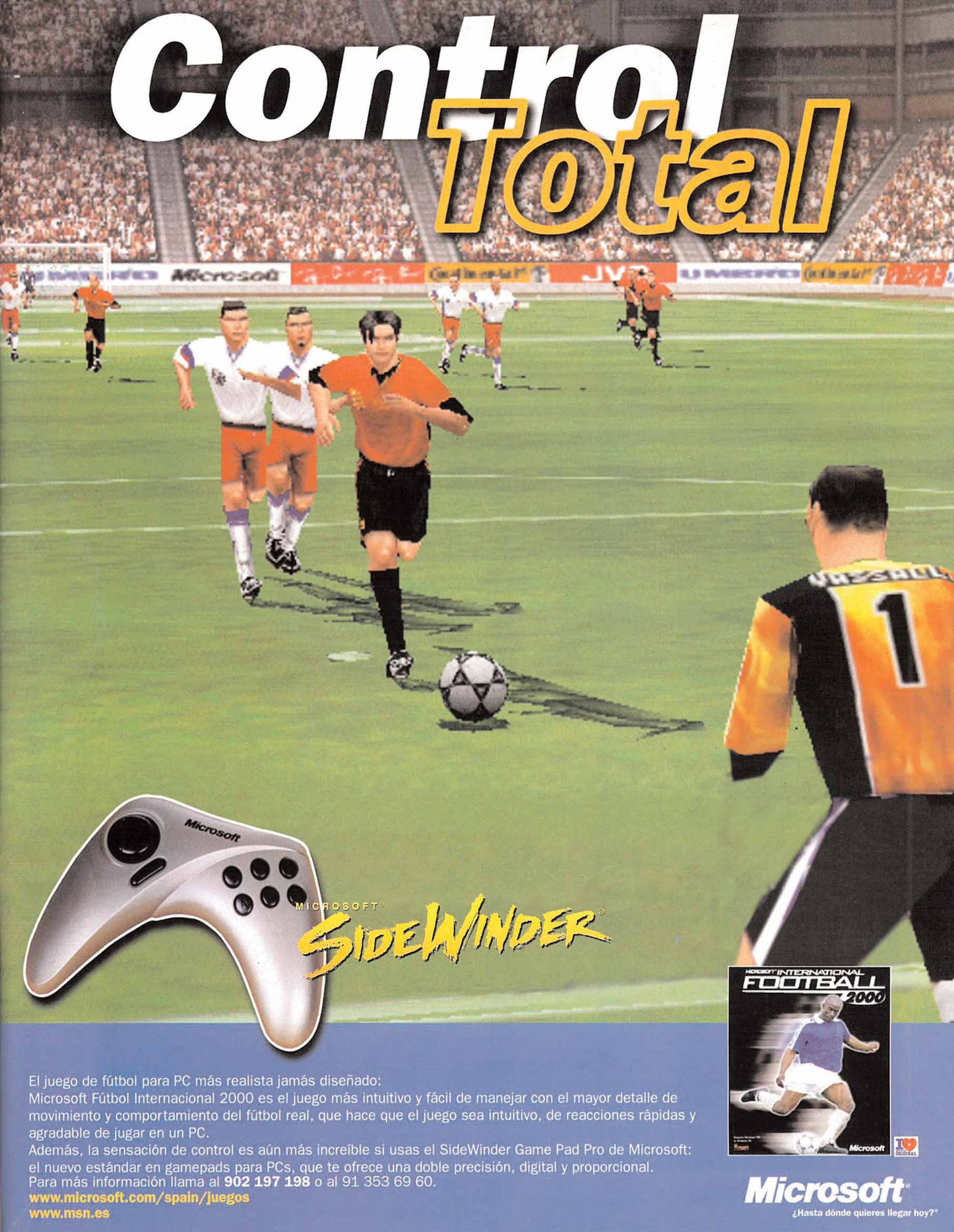
El encuentro con multitud de enemigos finales es una de las constantes del juego. Algo heredado del título original y de su inconfundible origen en el mundo de las consolas.



«Rayman 2» exigirá no sólo buenos reflejos, sino también la capacidad de análisis del entorno que nos rodee. En diversas ocasiones hay que pensar muy mucho el siguiente paso a dar.



Aunque la mayoría de escenarios del juego no están compuestos por un elevado número de polígonos, el gran trabajo llevado a cabo con las más que artísticas texturas hace que se pase por alto aquel punto.



Control
Total
Microsoft
MICROSOFT
SideWinder
MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000
Microsoft
El juego de fútbol para PC más realista jamás diseñado:
Microsoft Fútbol Internacional 2000 es el juego más intuitivo y fácil de manejar con el mayor detalle de movimiento y comportamiento del fútbol real, que hace que el juego sea intuitivo, de reacciones rápidas y agradable de jugar en un PC.
Además, la sensación de control es aún más increíble si usas el SideWinder Game Pad Pro de Microsoft: el nuevo estándar en gamepads para PCs, que te ofrece una doble precisión, digital y proporcional.
Para más información llama al 902 197 198 o al 91 353 69 60.
www.microsoft.com/spain/juegos
www.msn.es
Microsoft
¿Hasta dónde quieres llegar hoy?



LA COMPETICIÓN MÁS APASIONANTE LLEGA A TU PC.

PARTICIPA EN NUESTRO CONCURSO RESPONDIENDO CORRECTAMENTE A LAS PREGUNTAS Y...¡SIENTE TODA LA EMOCIÓN DE SER UN CAMPEÓN!

1. ¿De qué cilindrada son las motos utilizadas en el campeonato del mundo de SuperBikes?
A) 250 cc
B) 500 cc
C) 750 cc

2.¿Quiénes son los pilotos oficiales del equipo Castrol Honda?
A) Colin Edwards y Aaron Slight
B) Michael Doohan y Alex Barros
C) Kenny Roberts y Sete Gibernau



3. ¿Qué español participa actualmente en el campeonato del mundo de SBK?
A) Carlos Checa
B) Emilio Alzamora
C) Gregorio Lavilla

CONSIGUE UNA DE LAS 5 CAZADORAS QUE REGALAMOS

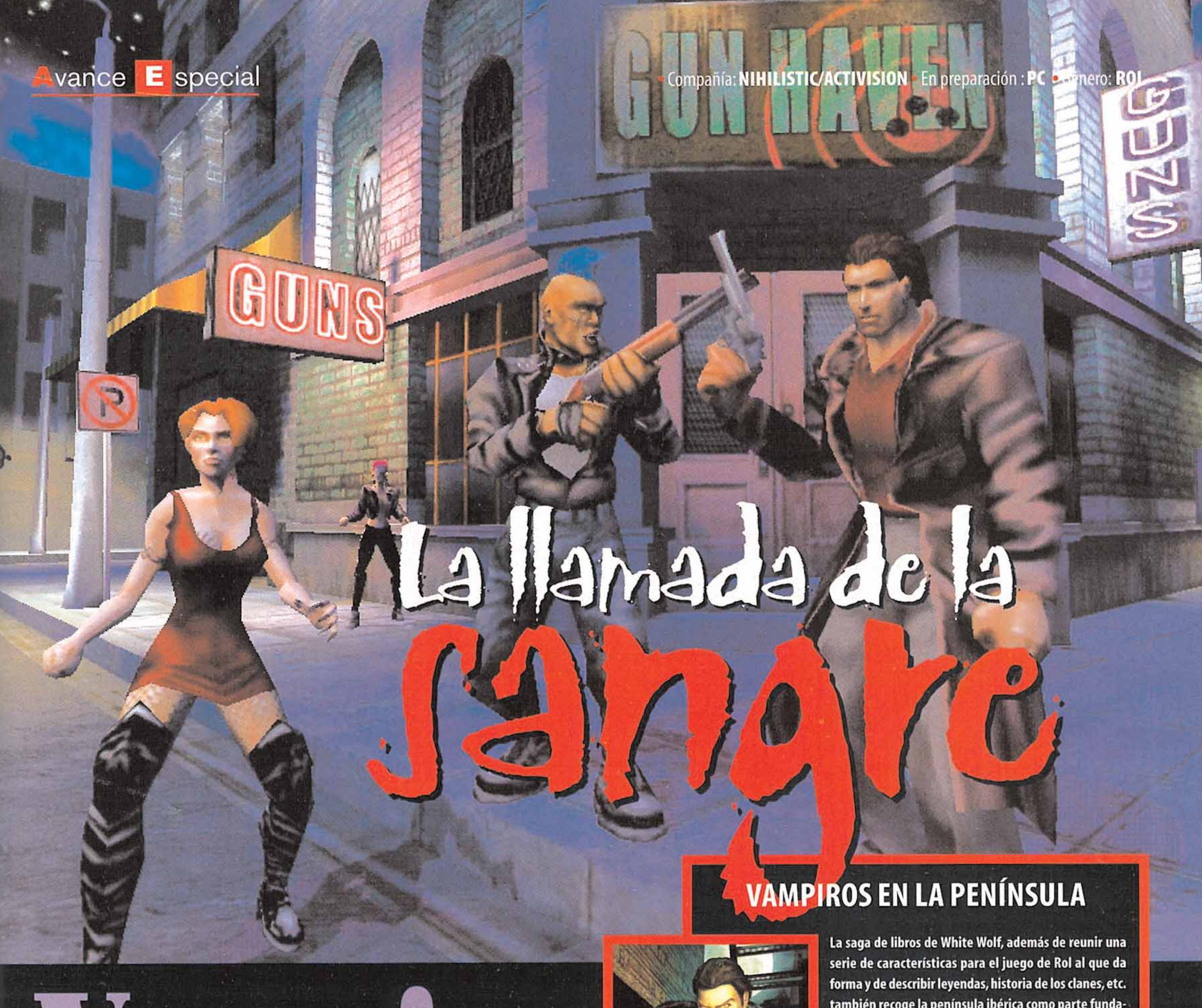
Bases del concurso "CASTROL HONDA".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO " CASTROL HONDA "
2.- De entre todas las cartas recibidas, se extraerán CINCO que serán premiadas con una Cazadora. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 25 de Octubre 1999 hasta el 25 de Noviembre de 1999.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Diciembre de 1999 y los nombres se publicarán en el número de Enero de la revista MICROMANIA.
5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

dinamic MULTIMEDIA

Cupón de participación.

Nombre/Apellidos: ____ Teléfono: ____
Dirección: ____
Provincia: ____ Localidad: ____
C.Postal: ____ Respuesta: 1. ____ 2. ____ 3. ____



La llamada de la sangre

Vampire
The Masquerade Redemption

Ni la licencia del juego de White Wolf, ni el contar entre su equipo con parte de los guionistas de los libros originales, resulta en modo alguno lo más significativo del primer trabajo de Nihilistic como equipo. Si todo eso ya puede resultar atractivo, «Redemption» esconde varios aspectos que, hasta el momento, nadie había descubierto y que le puede llevar allí donde ningún aficionado al género se puede imaginar: a ser el primer juego de rol auténtico que se vea en un ordenador. Micromanía viajó hasta las oficinas de Nihilistic para conocer de primera mano todo lo que este prometedor proyecto nos ofrecerá dentro de pocos meses.

VAMPIROS EN LA PENÍNSULA

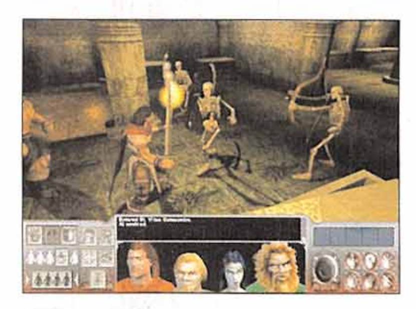
La saga de libros de White Wolf, además de reunir una serie de características para el juego de Rol al que da forma y de describir leyendas, historia de los clanes, etc. también recoge la península ibérica como parte fundamental de la compleja trama que envuelve las Crónicas de los 13 Clanes. Lo más curioso de todo es que, partiendo como lo hace de la fantasía, recoge sin embargo cierto folklore y tradición Histórica, mezclando leyendas con nombres y hechos reales. Toledo, Madrid, Barcelona o Andorra son localizaciones significativas en «Vampire». Hechos históricos se relatan en los libros, entremezclados con otros puramente ficticios. Como la defensa del Museo del Prado por el Clan Toreador, durante los primeros momentos de la Guerra Civil, para evitar el asalto de los anarquistas al recinto. O las incursiones de un grupo de Gangrel, camuflados como separatistas vascos en las filas de ETA, que aprovechan la coyuntura sociopolítica para llevar a cabo sus actividades.

El nombre de la casa de Medina Sidonia –Grande de España– aparece también en algunas de las andanzas de ciertos personajes de relevancia social en las Crónicas Vampíricas, así como la constatación de que una serie de Nosferatu viven en –dónde si no– Toledo, al igual que una extracción de los Tremere.

Ya sabéis, si un día paseáis de noche por las calles de vuestra ciudad, y notáis algo parecido a sombras moviéndose a vuestro alrededor, pensad que también España es un feudo vampírico…

Estas que aquí podéis contemplar son las dos variantes principales del menú de juego de «Redemption», en las que el usuario encontrará libre acceso a todas las estadísticas de cada uno de los personajes que formen nuestro grupo. Las disciplinas por que se guía el potencial del vampiro –a la izquierda– siempre están presentes como una parte fundamental de las posibles acciones a desarrollar. Por otro lado, encontramos el típico inventario que nos va indicando el objeto u objetos que llevamos encima. Pero algo significativo ha sido la inclusión en forma gráfica de la resistencia a hechizos mortales, así como el acceso directo con atajos a todas las posibles acciones que realizar.

Christof, un Brujah de sexta generación, será el protagonista de la aventura, al que se podrá unir un grupo de hasta tres personajes más



No vamos a descubrir ahora lo que todos ya conocen de «Vampire. The Masquerade», ni en su vertiente de rol "de mesa", al estilo clásico de los JDR de lápiz y papel, ni siquiera en lo concerniente a su adaptación al ordenador....¿O tal vez sí?

Hasta ahora, se ha escrito, leído y oído mucho sobre lo que el proyecto de Nihilistic conlleva. Como adaptación del juego de rol original de White Wolf, «Redemption» nos sumerge en una atmósfera maravillosa ambientada en un universo de vampiros que coexisten con el hombre desde tiempos inmemoriales. La propia historia de «Vampire. The Masquerade» sitúa el origen de estas criaturas de la noche desde el mismo momento, casi, de la creación del ser humano, elevando a Caín, el primer asesino de la Historia, al papel de vampiro primigenio, tras el asesinato de su hermano Abel y la posterior maldición que sobre él y sus descendientes cayó. La propagación de la maldición de la sangre por parte de Caín a tres hombres que a su vez la extendieron a trece acólitos, se torna el punto de origen de los clanes vampíricos que White Wolf recoge en sus escritos. A partir de ahí, los trece clanes (Brujah, Tremere, Toreador, Gangrel, Nosferatu...) se extienden rápidamente por todo el globo, sin que exista apenas un lugar en el que uno o varios, cuando no todos, no estén representados.

«Redemption» nos coloca, en sus compases iniciales, en un momento indeterminado del Siglo XII cuando un cruzado, Christof Romauld, se encuentra recuperándose de sus heridas en un convento de Praga. Es entonces cuando la ciudad se ve asediada por una horda de Tzimisce, un grupo de vampiros que consigue romper la protección sagrada del convento y están a punto de acabar con Christof. Pero la intervención de Ecaterina, vampiresa del clan Brujah, y archienemiga de los Tzimisce, consigue salvar a Christof de una muerte horrible, condenándole sin embargo a convertirse en aquello que más odiaba: un vampiro.

La fatalidad de verse convertido en un miembro de los Brujah conlleva, como compensación, la aniquilación de los Tzimisce que atacaban Praga. Ecaterina lleva a Christof ante Wilhem, que le enseña cómo alimentarse sin asesinar, cómo hacer uso de sus nuevos poderes, y cómo conservar algún vestigio de su perdida humanidad que le evite transformarse en una bestia. La razón está en la pertenencia de Ecaterina y Wilhem a la Orden de los Promethian, una variante pacífica de los Brujah que buscan vivir en paz y armonía –dentro de lo posible– con los humanos.

Pero las crónicas vampíricas prosiguen, pues las escaramuzas que enfrentan a unos y otros clanes no son sino el reflejo de una escisión de los trece clanes en dos bandos encontrados que, desde muchos siglos atrás, luchan por hacerse con el control total sobre todas las razas de vampiros existentes en el mundo. Y llegan hasta nuestros días, pues «Redemption» se sitúa en dos actos, ambientados en el Siglo XII y a finales del Siglo XX, en Europa y Estados Unidos.

EL REFLEJO DEL ORIGINAL

Tras la introducción literaria de Ray Gresko, productor y jefe de proyecto de Nihilistic, al

El uso y desarrollo de una potente tecnología por parte de Nihilistic, se ha convertido en una de las piedras angulares de todo el proyecto

mundo de «Vampire», comienza la presentación del juego tal y como lo conoceremos en nuestros ordenadores. La idea ha sido trasvasar con la mayor fidelidad posible el universo de los libros de White Wolf al ordenador. Llevar la esencia del rol, como bien saben los aficionados, de un juego consagrado a su variante informática no es tarea fácil. Mucho más cuando se trata de un título como el que nos ocupa, que es relativamente reciente –los libros comenzaron a publicarse en 1992–, pero sobre el que existe numerosa y muy específica bibliografía.

Para ello, Nihilistic ha comenzado por desarrollar la tecnología más poderosa que permita adaptar el detalle del universo de «Vampire» a videojuego. Entornos 3D, que recogen no sólo una magnífica ambientación gráfica, con fastuosos escenarios, posibles gracias a un engine tremendamente potente, además de modelos que parecen casi vivos, son la punta de lanza del proyecto «Redemption». Excelentes efectos visuales, texturas que superan la media de 512x512 para alcanzar el mayor detalle gráfico posible, etc., son algo que nos permitirán disfrutar «Vampire» como nunca lo habíamos imaginado.

Todo ello no es más que el soporte necesario y exigible para «Redemption». Lo verdaderamente importante es la fidelidad que se mantiene a las reglas del juego original. Si bien en el modo de un jugador puede que mucho de lo que aparecerá en «Redemption»no sea excesivamente original –posibilidad de gestionar un grupo de hasta cuatro personajes, acción a raudales, aventura, enigmas, interacción con multitud de NPCs, etc.–, cuando se empieza a rascar la superficie sale a la luz el verdadero «Vampire». Los diferentes menús que soporta el juego ofrecerán información detallada y muy concreta de todo aquello que los seguidores de la serie conocerán de antemano: Las disciplinas y el potencial que nuestro personaje tendrá en cada una de ellas, acorde a sus acciones; un inventario –muy al estilo «Diablo»–, en el que se recoge todo lo que de importancia llevemos –incluyendo indumentaria–, la posibilidad de gestionar –mediante atajos de teclado– todas las posibilidades de invocación, magias, hechizos, alimentación, etc.; la resistencia a determinados ataques posiblemente mortales para un vampiro –hechizos sagrados, eléctricos, fuego, luz solar...–. En definitiva, todos los detalles reconocibles del juego original.

«Redemption», además, no propone tan sólo una aventura, o un juego de rol, sin más. Desde su guión, y las diferentes situaciones en que nos encontraremos, veremos como Christof –un Brujah de sexta generación, lo que implica ser bastante poderoso dentro de su mundo– no es un simple vampiro. Debido a su "educación", se verá sometido constantemente a presiones y tensiones que le obligarán a plantearse ciertos dilemas "morales". Puede ser más sencillo renunciar a todo vestigio de humanidad para acabar con sus enemigos, pero eso lo convertirá en un asesino depravado –y no sólo a él, sino que ocurre con todos los clanes– que no podrá controlar la mayor parte del tiempo sus instintos –existe un componente "frenético" a controlar–.



El desarrollo de potentes herramientas de diseño y programación, ha sido un aspecto primordial en el desarrollo del juego, algo que los chicos de Nihilistic dejaron bien claro durante nuestra visita. Además del uso de herramientas tan populares como «3DS MAX», la utilización de editores propios –se especula con su inclusión en la versión final del juego, para su uso en la creación de aventuras multijugador–, demuestra que la labor de desarrollo de tecnología ha ocupado gran parte del tiempo del equipo.








NIHILISTIC

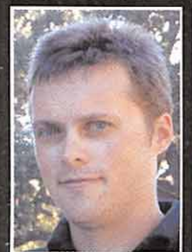
Así son los responsables de «Redemption»

«Redemption» ha sido un proyecto mimado desde sus comienzos. No sólo por que la mayoría de componentes de Nihilistic son entusiastas del juego de rol original, sino porque este pequeño equipo aglutina a algunos de los mayores talentos de la industria, en sus respectivas labores. Ray Gresko, por ejemplo, el jefe del proyecto, ha trabajado en tecnología 3D para gente como Spectrum Holobyte («Mig 29», «Falcon 4.0» y «Top Gun») y LucasArts («Dark Forces», «Jedi Knight», «Outlaws»...).

Otros, como Robert Huebner, han estado trabajando para Parallax Software («Descent», «Descent 2»), Blizzard («Starcraft») o también LucasArts. De hecho, gran parte del equipo procede de LucasArts. Otros, como Steve Tietze, tampoco tienen un mal curriculum después de haber sido parte de 3D Realms.

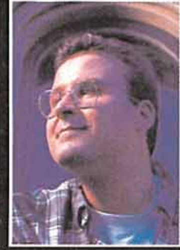
Pero no es menos cierto que muchos de los que han intervenido en «Redemption» no están en nómina de Nihilistic. La colaboración ha sido un aspecto fundamental para el proyecto. Ahí está el trabajo de, por ejemplo, Peter Chan, que diseñó parte del arte conceptual del juego, y que además del videojuego ha dejado su impronta en proyectos cinematográficos como «Antz» o «La Amenaza Fantasma» (sí, la película), o como Daniel Greenberg, habitual guionista de los libros de White Wolf.

Ésta es la lista, para que los vayáis conociendo, de los integrantes de Nihilistic:

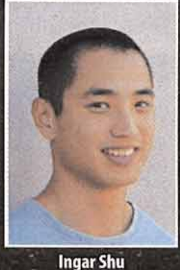

Ray Gresko
Presidente, Diseñador, Programador, Jefe de Proyecto.


Robert Huebner.
Vicepresidente, Programador Jefe, Director de Tecnología.


Steve Tietze.
Diseñador Jefe, Diseño de niveles.


Maarten Kraaijvanger
Director Artístico.


Yves Borckmans
Programador


Ingar Shu
Programador


Steve Thoms
Diseño de niveles


Anthony Chiang
Tecnología 3D

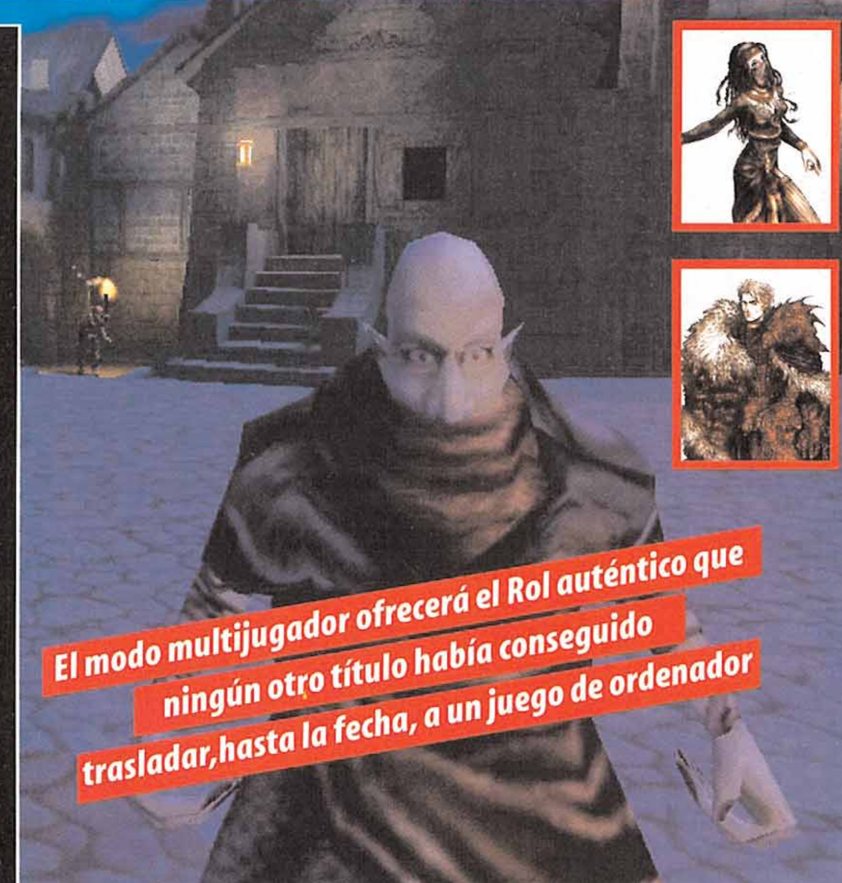

Brent McLeod
Diseño de Niveles


Yujin Kiem
Grafista


Richard J Servande
Grafista


Jacob Stephens
Diseño de Niveles

Otros participantes en Nihilistic son: Peter Chan (Colaborador) Diseño Artístico y Conceptual, Daniel Greenberg (Colaborador) Guionista, Director de diálogos e interacción, Nick Peck (Colaborador) Diseño de efectos de sonido, Kevin Manthei (Colaborador) Compositor, Youth Engine (Colaboración) Composición, Seung P. Hong (Colaborador) Diseño conceptual (escenarios), Patrick Lambert (Colaborador) Diseño conceptual (personajes)



El modo multijugador ofrecerá el Rol auténtico que ningún otro título había conseguido trasladar, hasta la fecha, a un juego de ordenador

El grupo que manejaremos, por otro lado, siempre desarrollará su actividad en tiempo real, pero por ahora existen una serie de limitaciones en los combates que Nihilistic no ha querido desvelar cómo va a resolver, pues en cualquier instante sólo podemos manejar a un individuo y la IA hace el resto, tanto en ataque como en defensa, para los demás integrantes de nuestro grupo.

EL VERDADERO ROL

Pero con todo esto no hacemos sino llegar allí donde Gresko, y los chicos de Nihilistic, nos han querido llevar: el modo multijugador. ¿Qué tiene de especial esta modalidad, y qué puede ofrecer que otros juegos de rol no hayan mostrado ya? Sencillamente, el Rol genuino que ningún juego ha conseguido trasladar, hasta la fecha, al ordenador.

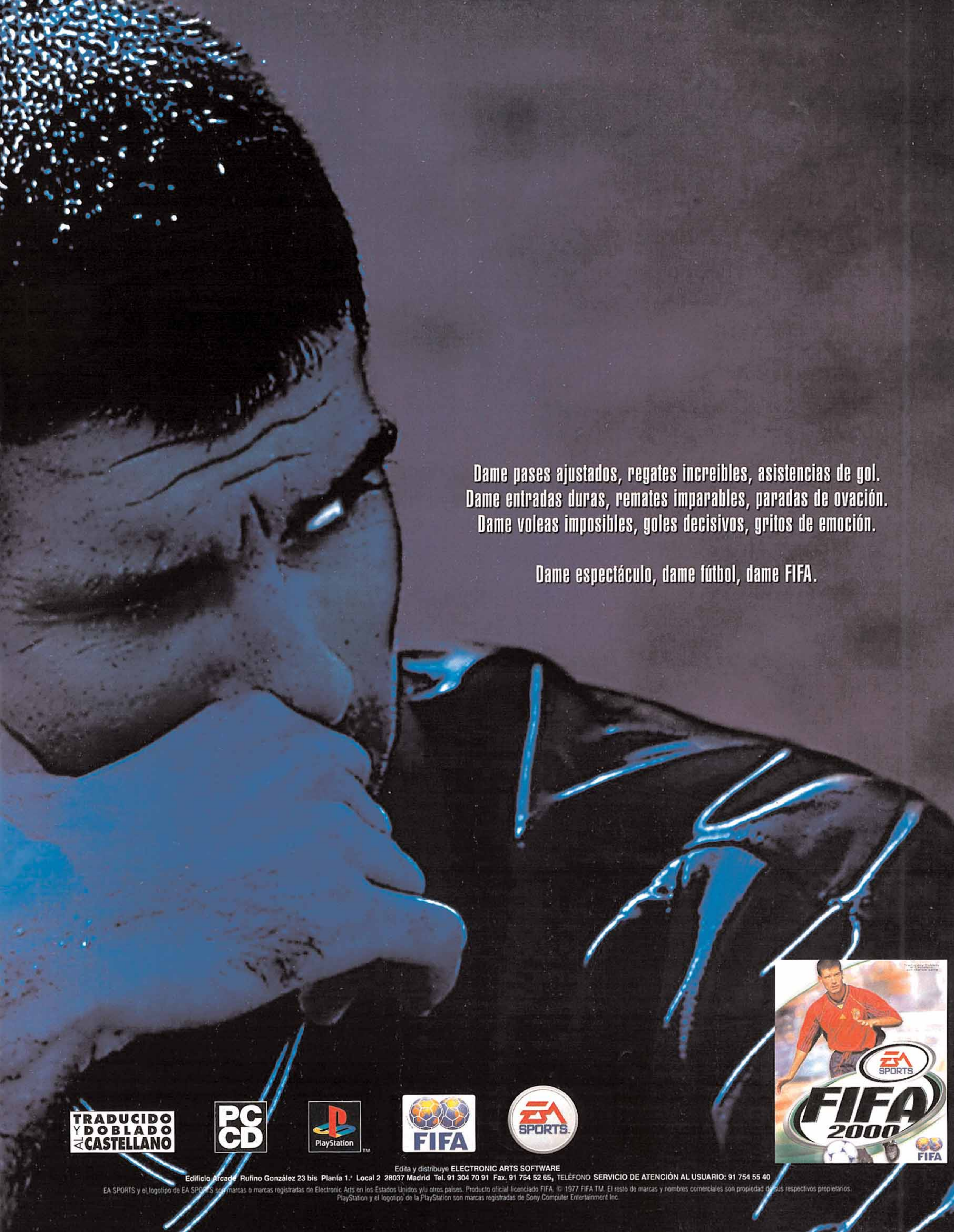
«Redemption» está siendo concebido de tal manera, que es el modo multiusuario donde muestra su verdadera cara. Si todo sale acorde a los planes de Nihilistic, nos vamos a encontrar con un juego que ofrecerá desde escenarios predefinidos, hasta la posibilidad de manejar una serie de librerías de entornos, unidades, edificios, escenarios y personajes, que podrán ser encajados de acuerdo al guión escrito por un Master –cualquier amigo con la suficiente imaginación como para crear una aventura–, que coordine las acciones de un grupo de jugadores que, en tiempo real, y cada uno desde su ordenador, desarrollará la actividad que deba –tanto en modo cooperativo con el resto del grupo, como en cualquier otra variante– acorde a las indicaciones de su Master, y la situación en que se vea sumergido.

Este sistema, con el Master manejando lo que en «Vampire» se denomina el "storyteller" –el narrador–, abre una infinita gama de posibilidades al juego, tanto en red local como a través de Internet.

El Master tiene gobierno total sobre la aventura, es capaz de lanzar enemigos en tiempo real cuando un grupo de jugadores alcance una localización determinada, o hacerlos desaparecer. En su mano está el variar, de uno u otro modo, la historia para ir provocando "sustos", lanzando desafíos, proponiendo enigmas o, simplemente, poniendo a prueba el potencial de cada jugador. Y, repetimos, en tiempo real.

Si pensamos un poco, nos daremos cuenta que estamos hablado de Rol auténtico. No sólo de una aventura, sino de miles de aventuras posibles, en las que la imaginación es el único límite.

Queda por ver, claro, cómo Nihilistic puede resolver problemas técnicos. Pero, si como esperamos, todo sale según lo previsto, «Vampire: The Masquerade. Redemption», se puede aupar al puesto de honor del género.


Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Flash

Creative labs es una de las primeras compañías en implementar el nuevo chip GeForce 256 Nvidia Riva en nueva la 3D Blaster Annihilator en la que implementará las magníficas capacidades gráficas de este Chipset. Además, la compañía ha reforzado su actual gama de tarjetas de vídeo con una versión mejorada, la 3D Blaster TNT2 M64.

Intel anuncia dos nuevos microprocesadores y un chipset para el segmento de mercado de los PCs de altas prestaciones. Con este anuncio, Intel añade los procesadores Pentium III a 600 MHz y 533 MHz, soportando, cada uno de ellos, el nuevo bus de sistema de altas prestaciones a 133 MHz.

Melco, uno de los cinco fabricantes de memoria más importantes del mundo ha firmado un acuerdo con Intel y Rambus para producir unidades de memoria (RIMMs). Melco, que distribuye sus productos bajo la firma Techworks en Europa y Estados Unidos, producirá RIMMs para el su uso por los PCs de última generación utilizando nuevos Chipsets que harán su entrada en el mercado en el último cuarto del año en curso.

C-Cube Microsystems y Western Digital Corporation se asocian para impulsar el nuevo mercado de grabadores de vídeo digitales. Ambas compañías han anunciado la primera plataforma de referencia de DVR de la industria. Ésta permitirá a los fabricantes de dispositivos electrónicos de consumo desarrollar con rapidez productos DVR basados en unidades de disco duro MPEG-2 con funciones de cambio de horario, pausa, rebobinado y reproducción de programas de televisión en directo.



Vídeo **profesional**

Matrox Video Products Group ha lanzado una nuevo equipo de edición de vídeo en tiempo real para profesionales artistas y técnicos, así como aficionados, denominado **Matrox RT2000**. Con un impresionante plantel de características, soporte mediante herramientas de software incluidas, prestaciones de representación gráfica 3D y funciones de edición de vídeo, el conjunto estará pronto disponible a un precio aproximado que no sobrepasará las 200 000 Ptas. La arquitectura Matrox Flex 3D del RT200 explota los magníficos gráficos 3D representados en la aclamada Matrox Millenium G400, acelerador que proporciona uno de los mejores resultados de calidad en 3D DVE y 32 bit sin compresión, gráficos animados en un entorno DV nativo. Además posee salida MPEG-2 DVD, Video CD, y aplicaciones para páginas Web.

Matrox RT2000 incluye la tarjeta Matrox G400, la tarjeta RT2000 codificadora de vídeo, un adaptador multiple de audio y vídeo, y un completo conjunto de creación gráfica, con Adobe Premiere RT, Ulead Cool 3D Titling, Sonic Foundry y el editor de audio ACID Music, entre otros.

Más información en www.matrox.com

Force Feedback en... **¿un ratón?**

WingMan Force Feedback Mouse de **Logitech** es un ratón de tres botones con conexión USB que se basa en la tecnología FEELit de Inmersion Corporation para incorporar un efecto de resistencia y sensaciones táctiles para aplicaciones tanto de juegos como en el propio sistema operativo. Gracias a esta tecnología, el dispositivo es capaz de representar, por ejemplo, los impactos en juegos deportivos como el de un palo de golf sobre la bola o el retroceso de un arma de fuego, que diferirá dependiendo del tipo de arma. También puede proporcionar una positiva sensación táctil interactiva cuando el usuario mueve el cursor sobre un botón activo, un área escondida o una barra de desplazamiento en pantalla y optimizar la actividad on line más adelante.

Con esto los usuarios principiantes o los niños poco acostumbrados al uso de un ordenador, e incluso las personas con dificultad en la visión, se beneficiarán de las ventajas de un ratón que se mueve por sí solo para guiarles a través de una interfaz que no les es familiar. Aún no se está comercializando en nuestro país, pero pronto podrá adquirirse. Pueden verse muestras del Wingman Force Feedback Mouse en la Fnac.

Más información en el teléfono:
91-375 33 68/69 y en la dirección www.logitech.com

Tan natural como **dibujar**

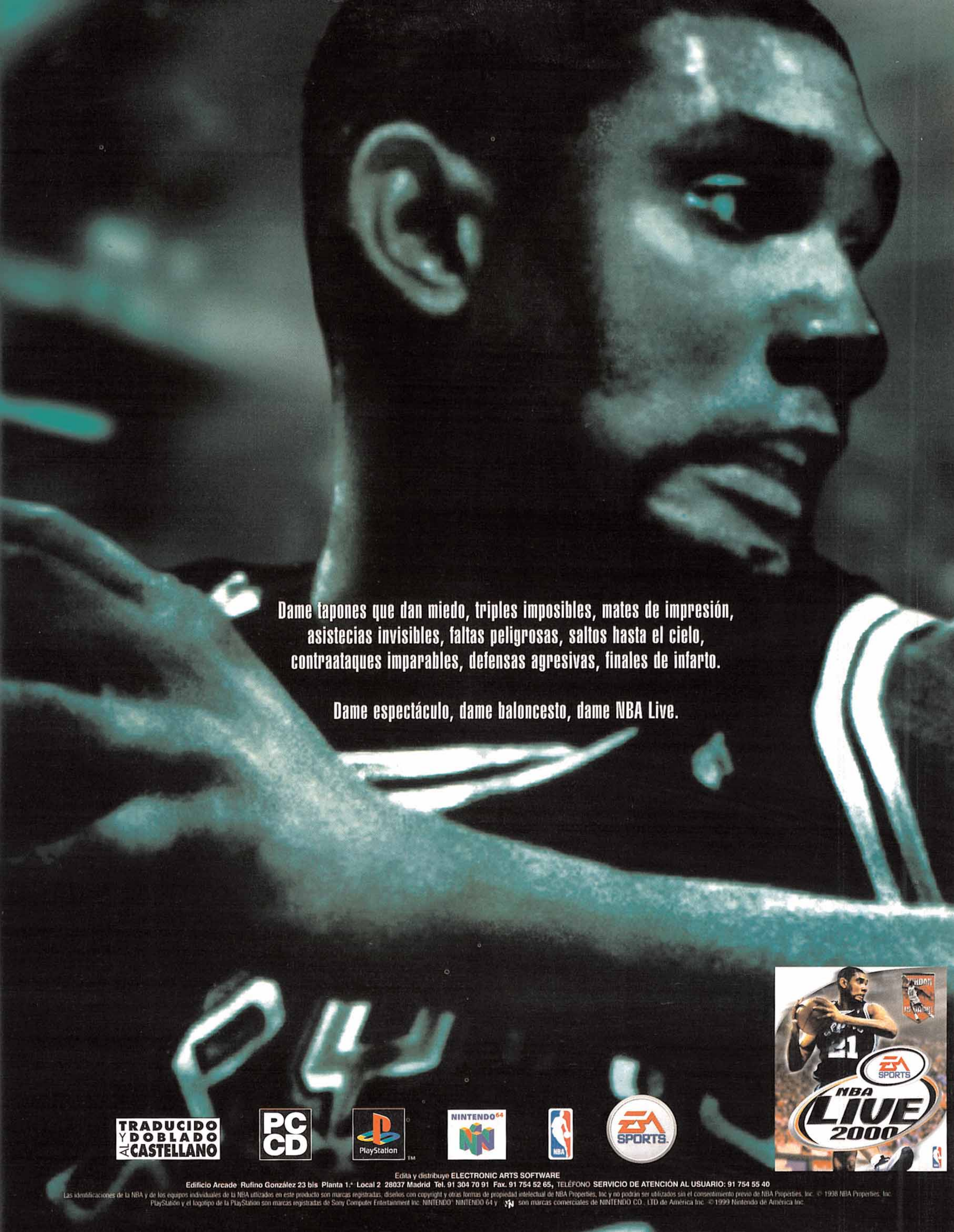
Wacom, compañía especializada en el desarrollo de periféricos para diseño gráfico, ha presentado un Set de ratón y lápiz digitales. El Set **Graphire** consta de una tableta digitalizadora del tamaño de una alfombrilla para el ratón, un lápiz que prescinde de cables y pilas, y un ratón inalámbrico que también carece de cable, confiando su sistema de posicionamiento a una señal de radio de baja frecuencia. Este periférico proporciona un sistema de control muy intuitivo y cómodo para los usuarios que han de trabajar prolongados periodos con el ordenador, y además su resolución de 1 000 dpi lo hace perfectamente útil para aplicaciones de diseño gráfico y CAD profesionales. El Set Graphire está destinado también para un público aficionado a las artes digitales y a los juegos en los que es necesario una precisión y comodidad para moverse por el interfaz. Estos últimos son, por ejemplo, los juegos de estrategia en perspectiva isométrica o cenital en los que es necesario escoger unidades, realizar funciones con los iconos del menú etc. En definitiva, su uso mejora las posibilidades de función de las de cualquier ratón y además resulta más preciso.

Más información en www.wacom.de

Un huracán en tus **manos**

Los aficionados a los simuladores siempre han contado con productos de elevadas prestaciones para utilizar sus programas adecuadamente. **PC Hurricane** está orientado para estos aficionados, ya que cuenta con una fisionomía y distribución de sus botones muy similar a la de una palanca de mandos, además de que su base queda muy bien sujeta a la superficie. También cuenta de un botón de sombrero de 4 posiciones. La tecnología empleada en el movimiento de la palanca y en el funcionamiento de los botones hace que el PC Hurricane se comporte de un modo casi comparable al de los controladores específicos para simuladores, aunque en su favor tiene un precio mucho más asequible y una mayor sencillez de configuración. El precio de este dispositivo aún no está disponible.

Más información en:
Herederos de Nostromo (901 11 66 37)


Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión,
asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo,
contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
NBA
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO., LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.

El apartado de A Prueba de las Tecnomanías de este mes os trae dos novedades que seguro más de uno sabe apreciar de lo lindo. Se trata del Sidewinder Precision Racing Wheel, un volante y sus pedales de Microsoft, y el conjunto de altavoces con subwoofer, Maxi Subwoofer 720 5D.





Conducir sin **complicaciones**

Este nuevo controlador para juegos de carreras de Microsoft incorpora nuevas funciones y características que, sin resultar tecnológicamente muy complejas, están destinadas a configurar un producto sencillo pero resistente y preciso.

El volante está diseñado pensando en la fiabilidad, para lo cual tiene una construcción robusta que logra garantizar un uso duradero, Íntegramente en plástico muy rígido en todo el exterior. Sin embargo, su tacto aunque rugoso, resulta demasiado duro ya que carece de superfices almohadilladas. A su favor tiene un novedoso sistema de sujeción que fija el volante a una mesa mediante una mordaza sencilla de aplicar.

Los potenciómetros que determinan el giro del volante son de gran calidad garantizando una respuesta exacta en el juego. Los pedales, por su parte, mantienen el mismo tipo de construcción, y en ambos elementos del conjunto la torsión al movimiento es muy acertada.

La instalación del volante es muy rápida, porque se realiza conectando directamente el controlador al puerto USB con el ordenador encendido y éste es detectado al instante. En funcionamiento con el programa «Colin McRae Rally», el dispositivo se muestra con un nivel de precisión bastante aceptable y sobre todo muy suave, aunque es muy probable que deba ajustarse la sensibilidad del controlador según el juego desde algún menú de configuración, ya sea para determinar la zona muerta de sensibilidad o en el rango de respuesta.

La ausencia del Force Feedback, sobre todo teniendo en cuenta que el fabricante es Microsoft –quien tiene la patente de dicha característica–, le resta algo de interés frente a muchos de sus competidores y lo sitúa en un sector algo menos exigente y asequible. Por tanto, el Sidewinder Precision Rancing Wheel es más apropiado para juegos de carreras de género arcade en comparación con los de simulación. También se echa de menos algo más de estabilidad en la sujeción al suelo de la base de los pedales, quizás hubiera sido apropiado la utilización de algún material metálico. Con todo, es uno de los más avanzados tecnológicamente, y a esto hay que añadir otras ventajas como son un precio ajustado, su durabilidad y la sencillez de su instalación.

Producto: **Sidewinder Precision Racing Wheel** • Fabricante: **Microsoft** • Compatibilidad: **PC (Windows 98/2000). Puerto USB** • Distribuidor: **Microsoft** • Valoración: **73** • Precio: **14 990 Ptas. (IVA incluido) 90 €** • Más información: **www.microsoft.com/spain, o en el tel.: 902 179 180**

Sonido en toda su **dimensión**

Maxi Subwoofer 720 5D ha sido complementado para hacer las oportunas pruebas con una tarjeta de sonido de la casa para garantizar el aprovechamiento al máximo de sus cualidades y así ver de lo que es capaz. Las mismas han consistido en realizar pruebas de sonido con juegos 3D de diferentes entornos y con pistas de audio CD. Este conjunto de altavoces con subwoofer de Guillemot es una de las opciones más atractivas en el entorno multimedia de sonido para PC. Evidentemente, es del todo recomendable acompañar este producto con una tarjeta de sonido capaz de reproducir sonido de entorno, bien en los estándares de sonido posicional DirectSound 3D.

Está compuesto por un subwoofer en caja de madera de 20 Vatios de potencia eficiente RMS que trabaja en frecuencias de 30 a 300 Hz y cuatro satélites pasivos de 10 Vatios de potencia a frecuencias de 100 Hz a 20 KHz con sus correspondientes soportes para una instalación de sonido posicional, Surround 3D. No obstante, es posible conectar hasta 8 altavoces al Maxi Subwoofer 720 5D utilizando los altavoces activos de los que quizás el equipo del usuario ya disponga. Para ello en el manual se detallan todas las posibilidades de conexión con las tarjetas de sonido de Guillemot, aunque es posible configurarlas también con tarjetas de otros fabricantes. En la caja del Subwoofer encontramos los ajustes de control de niveles de volumen, bajos y agudos.



El diseño de los componentes está muy cuidado y resalta el color negro de todos los elementos, sin duda más atractivo, aunque algunos usuarios pueden requerir accesorios adicionales para optar a otras posibilidades de fijación de los satélites.

La evaluación del sonido de entorno corresponde a las posibilidades de la tarjeta, para lo que la Maxi Sound Fortissimo de Guillemot resulta ser la más adecuada, por ser del mismo fabricante, y por garantizar una conexión y funcionamiento idóneo. Esta tarjeta dispone, como características más notables, de sonido cuadrafónico que soporta Surround 3D, tanto en el estándar acelerado por hardware de DirectSound 3D, como con los APIs Aureal 3D, EAX, Sensaura 3D Posicional Audio con diversas aplicaciones de edición y mezcla de sonido. Tiene un sintetizador Yamaha XG con 2 MB de sonido MIDI, para el que se dispone de una entrada, y también se ha introducido como novedad una salida digital S/PDIF en formato para cable óptico.

La calidad del sonido en general de este equipo de altavoces, bien trabajando con la Fortissimo o con cualquier otro adaptador de sonido, es magnífica incluso en elevados niveles de volumen. La potencia total del Maxi Subwoofer 720 5D es de 720 Vatios PMPO y el rango de frecuencias en el que es capaz de trabajar permiten al conjunto la reproducción de muy diversos entornos con diferentes efectos. Además, respeta los estándares de protección electromagnéticos EC.

Producto: **Maxi Subwoofer 720 5D** • Fabricante: **Guillemot** • Compatibilidad: **PC (MS DOS, Windows 3.11 –Windows 95/98/2000 para SURROUND 3D–)** • Distribuidor: **Guillemot** • Valoración: **83** • Precio: **23 990 PTAS. IVA incluido (144.18 €)** • Más información: **E-mail: hotline@guillemot.es, o en el teléfono 902 11 80 36**

UNREAL™ TOURNAMENT™





CON "AMIGOS" COMO éste...

¿QUIÉN NECESITA CONECTARSE?

El juego más grande regresa. Unreal Tournament es un juego por sí solo, que no necesita del original Unreal. Presenta 'bots' (compañeros de equipo virtuales) de inteligencia artificial superior con los que podrás jugar increíbles partidas multijugador como Capture The Flag, Assault y Domination sin necesidad de conectarte on-line. Personaliza tus propios equipos 'bot' y hazles jugar contra el ordenador. Si prefieres el juego on-line, no hay problema, puedes hacer uso de un equipo de 'bots' controlados por el ordenador para que luchen a tu lado. Utiliza el nuevo y potente armamento para aniquilar a tus enemigos a lo largo de más de 30 difíciles escenarios.

Solamente un equipo podrá conseguir el título de "GRAN MAESTRO UNREAL"- ¿será el tuyo?







Unreal™ Tournament ©1999 Epic Megagames Inc. All rights reserved. Created by Epic Megagames, Inc. in collaboration with Digital Extremes. Published and distributed by GT Interactive Software Corp. GT is a trademark and the GT Logo is a registered trademark of GT Interactive Software Corp. Unreal and the Unreal Logos are trademarks of Epic Megagames, Inc. Microsoft® and Windows® are registered trademarks of Microsoft Corporation. MMX™ and the MMX Logo™ are trademarks of Intel Corporation. All rights reserved. Used with permission. The 3Dfx Interactive Logo is a trademark of 3Dfx Interactive Inc. Mplayer and the Mplayer Logos are trademarks of Mplayer Interactive, Inc. Heat and the Heat Logo are tardemarks of Heat Interactive. WON is a trademark of World Opponent Network, Inc. All other trademarks are property of their respective companies.





Efectos especiales sonoros

Labtec sigue potenciando su aportación al mercado del sonido con la introducción de un nuevo conjunto de altavoces con subwoofer. El nuevo modelo **LCS-2514 de la serie Audio F/X** está optimizado para un sonido de cuatro canales y está indicado para las últimas aplicaciones de audio y multimedia. Los efectos sonoros más complejos son posibles gracias al Real-Time Dynamic Bass Equalization, que ajusta automáticamente el nivel de graves eliminando así una posible distorsión. Además para el subwoofer, de 1 vatio, se ha dispuesto de un acabado de madera para garantizar una adecuada reverberación, profundidad y nivel de bajos. El equipo está diseñado para funcionar casi en cualquier espacio con sistemas de sonido con posicionamiento, tiene el control de volumen independiente y las conexiones están diferenciadas por colores, lo que facilita una instalación a gusto del usuario y fácil de realizar.

Más información en www.labtec.com

Alta resolución en Internet



Creative Labs ha incorporado a su familia de productos de vídeo la cámara **Video Blaster WebCam III** que se convierte en una de las alternativas más a tener en cuenta en el sector de las cámaras de vídeo para PC. Con ella pueden capturarse imágenes en alta resolución, congeladas y de vídeo color en directo mediante conexión a Internet. La calidad de la imagen que puede obtenerse es ahora mayor y el dispositivo cuenta con la conexión a USB, un sensor de memoria CMOS de alta resolución con el cual es capaz de triplicar la resolución de la mayoría de las cámaras actuales. La óptica perfeccionada, junto con el soporte para captura en comprensión, permiten obtener una imagen más definida y con más fidelidad al color real. Para realizar una captura tiene de un botón con la función que congela la imagen facilitando así esta tarea. Al dispositivo le acompaña un software de aplicaciones para facilitar el uso de las funciones de la WebCam III, así como de retoque de imagen, programa de videoconferencia e intercambio de datos en Internet, un clipart de plantillas HTML, y Gráficos Web. La Video Blaster WebCam III, se comercializa a un precio de 15 900 Ptas. (IVA incluido).

Más información en:
www.europe.soundblaster.com/spain/products/video/sp_videomenu.asp

Más música de bolsillo

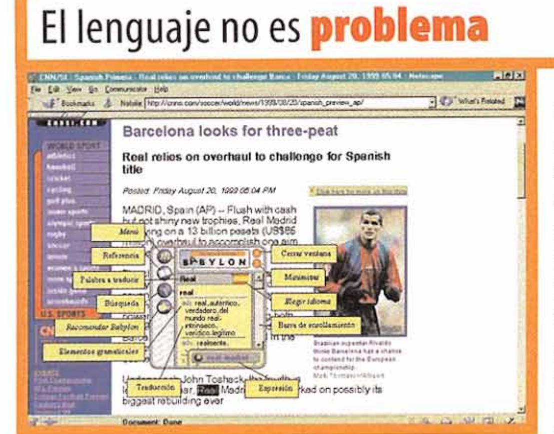
Con el reproductor de archivos de música MP3 **Cyberman Trust**, se ofrece la posibilidad de crear una amplia colección de música portátil personalizada cargando en Internet los archivos de música y audio más recientes o agregar música a un CD que ya poseamos.

Al igual que otros dispositivos de la misma línea, el Trust MP3 Cyberman ha sido diseñado en unas mínimas proporciones y peso ligero, tanto que cabe en la palma de la mano. Carece también de partes móviles y dispone de una memoria de 32 MB para un máximo de 60 minutos de música, que se puede ampliar con tarjetas Smartmedia desmontables. Así mismo, es posible la grabación de voz durante 2 horas de forma ininterrumpida. El ecualizador incorporado funciona en cinco modos diferenciados por los estilos: pop, clásica, jazz, ex-bass y plano. En el producto vienen incluidos cascos estéreo, 2 baterías AAA, conexión al puerto paralelo y un CD-ROM con drivers y ejemplos.

Más información en:
www.trust.com



El lenguaje no es problema



Babylon Ltd., compañía de software de traducción en tiempo real en Internet, ha realizado una nueva versión de su traductor «The Babylon Single Click Translator», que está disponible en la página www.babylon.com. Esta nueva versión introduce varios servicios interactivos dinámicos. Entre las nuevas prestaciones se incluyen una nueva interfaz (Babybox), la opción de buscar referencias relacionadas con la palabra traducida, una potente herramienta que posibilita la actualización automática de los diccionarios de Babylon, así como la posibilidad de actualizar automáticamente el propio traductor, lo que asegura al usuario la disponibilidad inmediata de las nuevas versiones. Además, Babylon ha cancelado la limitación de 100 días de uso que existía en versiones anteriores. El interfaz Babybox pone un gran número de opciones y utilidades disponibles al servicio del usuario mediante una consola de rápida e intuitiva utilización, tales como el acceso a diccionarios on line, buscadores de Internet o a un enlace directo con el web de Babylon.

Asequible y sin riesgos

Herederos de Nostromo ha lanzado en nuestro país el último controlador de juegos del fabricante **Gravis**. Se trata del joystick **Destroyer**, un sencillo dispositivo sw juegos que tiene como característica más notable una gran relación calidad-precio –3 990 Ptas. (IVA incluido), 23.98 €–. Este joystick ofrece, además, una respuesta rápida y precisa al movimiento junto con un diseño robusto gracias a su base estable, y versátil, puesto que su simetría y formas suaves hacen que sea adecuado para cualquier usuario.

La peculiar forma de la base y la aderencia de las ventosas, se muestran suficientemente eficaces como para garantizar la estabilidad del controlador en cualquier condición de juego, ya sean bruscos o no.

Posee también un acelerador y es muy fácil de instalar. La compañía ofrece un año de garantía y soporte técnico gratuito permanente.

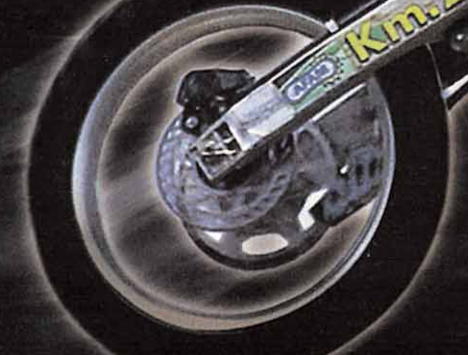
Más información en el teléfono de Atención al Cliente: 901 11 66 37.

Edgar Torrounteras' eXtreme Biker

Posición 22: conocida como "El Cordobés" en el Kama Xutra de E. Torronteras

TOTAL LIBERTAD
SENSACIONES EXTREMAS

- MOTOCROSS / SUPERCROSS / ESTILO LIBRE
- 3 TIPOS DE MOTORES: 125/250/500CC
- MÁS DE 20 ENTORNOS (INTERIORES, EXTERIORES Y URBANOS) COMPLETAMENTE MODELADOS Y CON TODO TIPO DE DETALLES
- INCREIBLE MOTOR QUE PERMITE LA ROTACIÓN COMPLETA DE LA MOTO EN CUALQUIER DIRECCIÓN
- TRUCOS QUE DESAFÍAN A LA MUERTE Y NUMEROSAS ACROBACIAS QUE REALIZAR
- NIVELES DE DIFICULTAD PERSONALIZABLE
- OPCIÓN MULTIJUGADOR





PC CD-ROM



HAVAS INTERACTIVE ESPAÑA, S.L.
Avda/ de Burgos, 9 - 1º Of.2
28036 Madrid
Tel.: 91 383 26 23
Fax: 91 383 24 37

www.coktel.es







NAHOIKO HOSHINO, DIRECTOR DE Dreamcast

Cuando, tras un retraso inesperado, Dreamcast ya se ha convertido en una realidad en Europa, llega la hora de que el viejo continente dé la cara respecto a la producción de software para la nueva consola de Sega.
Dreamcast ha desembarcado también en España y es ahora cuando comienza la batalla.

Desde el primer momento, la compañía tuvo muy claro que cualquier posibilidad de éxito de la máquina pasaba por la necesidad imperiosa de contar con un buen puñado de títulos en el momento del lanzamiento de la misma, y que gran parte de estos estuvieran enfocados hacia cada mercado en que Dreamcast desee demostrar su potencial.
Así nacieron las compañías 1.5, término que designa a aquellos grupos de programación –No Cliché, Appaloosa, Argonaut, Bizarre Creations y Red Lemon– con los que Sega acordó el desarrollo de un número concreto de títulos en unas fechas determinadas y de los que, en mayor o menor medida, la compañía nipona posee un cierto porcentaje.
De este modo, además del apoyo que Dreamcast pueda obtener de los juegos de compañías y distribuidoras independientes –third parties–, Sega asegura la disponibilidad de juegos de calidad, que supervisa de manera directa, que puedan hacer despegar a la máquina en un sector claramente dominado, en la actualidad, por Sony y su PlayStation.
Pero sabiendo que cada mercado –en el caso que nos ocupa, Europa– posee unas características únicas, y que un juego que puede causar estragos en Japón aquí puede pasar desapercibido, nadie mejor que Nahoiko Hoshino, encargado del desarrollo de software para Dreamcast en Europa, para aclararnos la estrategia que la compañía tiene pensada para el viejo continente. Micromanía charló con Hoshino San de éste y otros muchos temas sobre Dreamcast, incluyendo muchos de los rumores y dudas que gran cantidad de usuarios se plantean, en una entrevista exclusiva.

MICROMANÍA: En términos de desarrollo de juegos para Dreamcast, y el apoyo que dedican a la consola, ¿cuál es la situación de las compañías 1.5?
NAHOIKO HOSHINO: *Todas las compañías 1.5 de Dreamcast, excepto No Cliché, son estudios totalmente independientes. No Cliché es nuestro equipo interno de desarrollo, y están dedicados en exclusiva al desarrollo de juegos para Dreamcast. Respecto al resto de compañías 1.5, pese a que tienen una libertad absoluta para desarrollar todo lo que deseen, contemplan sin embargo la prioridad de desarrollar para Dreamcast, y todos los títulos en que trabajen con Sega son exclusivos para Dreamcast.*

MM.: ¿Cuál va a ser la política de Sega respecto al desarrollo de juegos en Europa, en referencia a creaciones exclusivas, apoyo técnico por parte de Sega Europa, provisión de herramientas de desarrollo…?
N.H.: *En la actualidad estamos trabajando, en Europa, con cerca de un centenar de compañías de desarrollo que son, sin duda, los creadores con más talento de todo el continente, y nos gusta alentarles y poner a su disposición todo aquello que necesiten en cuestiones de herramientas y tecnología relacionadas con Dreamcast. Por otra parte, ahora estamos*

asalta Europa



estudiando la conveniencia de proveer o no con herramientas a nuevas compañías que han dado a conocer su intención de desarrollar juegos para Dreamcast. Siempre estamos abiertos a revisar y contemplar cualquier tipo de demo, diseño o proyecto técnico de todos aquellos que estén interesados en ello pero, nos gusta evaluar desde distintas perspectivas, para decidir si están cualificados o no para convertirse en desarrolladores de software para Dreamcast.
En lo referente a desarrollos exclusivos para la máquina, ofrecemos una serie de incentivos a aquellas compañías que deseen hacerlo. No puedo entrar en más detalles al respecto, pero agradecemos este tipo de colaboración con las compañías.

MM.: ¿Existe algún tipo de planificación para el futuro en lo referente a conversiones de juegos de Dreamcast a PC?
N.H.: *Sega, como tal compañía, no tiene intención de realizar ninguna versión PC de los juegos que lancemos para Dreamcast. Empire va a distribuir la versión PC de «Sega Rally 2», aunque éste ha sido un caso excepcional. El acuerdo se firmó tiempo atrás pero, con esta excepción, no vamos a lanzar ningún juego más para PC.*
Pero en lo referente a conversiones sí van a existir en un sentido inverso. La intención es lanzar una versión Dreamcast de «Baldur's Gate», con un soporte total de opciones de juego a través de Internet y, posiblemente, estará disponible la primavera que viene. Asimismo estamos en conversaciones con otras compañías para realizar lanzamientos similares.
Estamos seguros que muchas compañías realizarán versiones PC de juegos que hagan para Dreamcast, ya que la arquitectura interna de la consola es muy parecida a la del PC. Pero sabiendo que tanto distribuidores como desarrolladores tienen bastante claras las diferencias entre ambos tipos de mercado. Es más, muchas compañías están añadiendo opciones extra de juego a los títulos que convierten de PC a Dreamcast, lo que además es muy bueno para nosotros porque de este modo el catálogo de juegos para la consola gana en variedad, además de cantidad.

MM.: ¿Qué hay de cierto en los rumores que relacionan a algunas de las compañías 1.5 con el desarrollo de títulos para PlayStation 2?
N.H.: *No estoy en posición de hacer declaraciones sobre el particular. Como ya he mencionado, tienen total libertad para tomar cualquier decisión al respecto. Estoy seguro que muchos desarrolladores tienen intención de hacer juegos para PlayStation 2, una tecnología que, obviamente, no está aún disponible para todos el mundo. Lo único que puedo decir es que Dreamcast es el presente, y una realidad.*
De todos modos, ésta es una experiencia que ya he vivido con anterioridad. Cuando lanzamos nuestra tecnología de 16 bit, se dijeron muchas cosas parecidas a lo que hoy estamos escuchando. Nintendo 64 ya estaba en desarrollo y se decía que iba a ser enormemente superior a Mega Drive. Al final, sucedió lo que ya habréis adivinado.
Cualquiera puede desarrollar una tecnología y una máquina mejores que las ya existentes, pero el problema llega a la hora de marcar un precio para el hardware. Si tienen que ajustarse al mismo nivel que nosotros, es imposible que las especificaciones de la máquina sean muy superiores. Si quisieran vender el hardware al mismo precio, aguantando pérdidas todo lo posible, tendrían que reducir su capacidad de potenciar el desarrollo del software. La verdad es que es una estrategia que me resulta muy curiosa.

MM.: ¿Por qué decidisteis llevar a cabo este tipo de alianzas, inventando el concepto de "compañías 1.5", para el desarrollo de software para Dreamcast, en lugar de vender kits de desarrollo a todo aquel que quisiera diseñar juegos para la consola, como ocurrió anteriormente con Saturn? ►



N.H.: *Como ya he dicho, actualmente nuestra tecnología está licenciada a un centenar de compañías en Europa, que están trabajando para otras distribuidoras. El motivo de fomentar el desarrollo con las compañías 1.5 en Europa es evidente. Antes solíamos importar directamente juegos desde Japón y Estados Unidos, pero reconocemos que existe una gran necesidad de disponer de una serie de títulos dedicados específicamente al mercado Europeo.*
Sony, por ejemplo, tenía a Psygnosis. Ya no son lo que eran, desde luego, pero cuando apareció PlayStation, potenciaron enormemente la consola, y contribuyeron decididamente a su éxito con juegos como «Destruction Derby» o «Wipe Out». Si nos fijamos en Nintendo, ahí está Rare.
Nuestra propuesta de catálogo para el futuro es escoger cuidadosamente los juegos desarrollados en Japón y EE.UU., pero al mismo tiempo desarrollar juegos en Europa. Por suerte teníamos un gran número de contactos con compañías.

MM.: ¿No crees que, en comparación con las actuales consolas de 32 bit, el precio de Dreamcast es excesivo? ¿Por qué no lanzar la consola a un precio más competitivo?
N.H.: *No. No creo que el precio sea muy alto. PlayStation, por ejemplo, se lanzó originalmente a 60.000 pesetas. Y Saturn a 70.000 (80.000 en el pack formado por la consola y «Virtua Fighter»). Posiblemente, el precio se vaya reduciendo con el paso del tiempo, pero no creo que resulte oportuna la comparación con máquinas que están a un nivel muy diferente.*

MM.: ¿Cuáles son vuestros actuales planes de futuro en lo que se refiere al potencial del juego on line, en Internet? ¿Se instalarán servidores dedicados en cada país, o más bien tenéis idea de crear un sistema de accesos más orientado a Europa?
N.H.: *Nuestro acuerdo con BT nos permitirá ofrecer acceso gratuito a Internet en toda Europa. Es algo de lo que nos sentimos muy orgullosos, porque es la primera vez que se hace algo así. Pero, por las limitaciones actuales de tecnología y ancho de banda, no sería posible el acceso ilimitado a juegos en los que la velocidad de la acción sea determinante. Esta situación cambiará en un corto espacio de tiempo con la aparición de nuevas tecnologías, como el ADSL (Asynchronous Digital Signal Line –Línea de Señal Digital Asíncrona–), que Dreamcast está preparada para soportar.*

MM.: Según ciertos rumores, Sega tiene en mente una nueva versión de Dreamcast para dentro de pocos meses (CPU más potente, unidad de DVD...) que se lanzará en EE.UU. y Japón, únicamente. ¿Es cierto?
N.H.: *Simultáneamente al lanzamiento de Dreamcast en Japón, Sega ha comenzado a investigar nuevas tecnologías para el futuro. Pero se trata de algo que no se plasmará en una máquina real hasta, al menos, dentro de cinco años. Sí es cierto que existirán actualizaciones parciales de hard, como la posibilidad de conectar una unidad DVD o una unidad ZIP, aunque la arquitectura básica de la máquina será la misma.*

MM.: Según distintas fuentes, se dice que Dreamcast no ha llegado a alcanzar en Japón el éxito esperado por Sega. ¿Qué hay de cierto en todo esto?
En lo referente a vuestros planes para Europa, ¿cuál es el parque de consolas que esperáis que llegue a formarse?
N.H.: *Debido, sobre todo, a una tremenda recesión económica y a la falta de un número importante de títulos, las ventas iniciales, efectivamente, se resintieron ligeramente en Japón. Me alegra decir, sin embargo, que esta situación ha cambiado recientemente, y la disponibilidad de títulos tan importantes como «Seaman» o «Soul Calibur», así como una nueva línea de títulos deportivos, y la reducción de precio que ha experimentado la máquina, han contribuido a relanzar las ventas. Nuestros planes para Europa prevén colocar un millón de máquinas en los primeros seis meses, y durante la vida media de Dreamcast (que pensamos rondará los siete años), nos gustaría hacernos con una parte del mercado equivalente al 50%, lo que equivale a hablar de cantidades en torno a los 12 ó 15 millones de consolas, dependiendo de cómo logremos hacer que el mercado crezca.*

MM.: ¿Cuántos títulos estarán disponibles en el momento en que Dreamcast haga su aparición en el mercado, y qué proporción corresponderá a los desarrollos europeos?
N.H.: *En Navidades, aproximadamente, ya habrá disponibles unos treinta juegos para Dreamcast, una cifra más que considerable para los primeros meses de vida de una consola. De ellos, una cifra cercana al 40% habrán sido desarrollados en Europa.*

MM.: ¿Cuál va a ser la política en lo concerniente a un nivel de calidad para los juegos de Dreamcast?
N.H.: *Sabemos que, en cualquier caso, resulta imposible contentar al 100% de los usuarios. A ciertos jugadores, por ejemplo, les gustan los juegos de coches, y a otros no. Incluso dentro de los aficionados a este género, existirán preferencias por modos de juego arcade, de simulación, realismo gráfico, realismo físico... Partiendo de la base de que en lo referente a*

las preferencias y gustos cada persona es un mundo, establecer un estándar de calidad no tiene demasiado sentido ni conduce a ninguna parte. En este sentido lo único que puedo confirmar es que los desarrolladores que actualmente están trabajando para Dreamcast es Europa son los mejores. Creo que su trabajo satisfará a la mayoría de los usuarios.

MM.: Ahora que Nintendo ha anunciado oficialmente el desarrollo de Dolphin, y dadas las expectativas que está creando PlayStation 2, ¿no teméis una reacción del consumidor, contraria a Sega, que le pueda llevar a esperar un año al lanzamiento de la primera de estas nuevas consolas, en lugar de decidirse por la adquisición de Dreamcast?
N.H.: *Estamos encantados de afrontar la posibilidad de que se desarrolle una sana competencia dentro del mercado. Hace poco, se ha anunciado el precio oficial de PlayStation 2. Muchos desarrolladores han comenzado a quejarse de que la programación en este sistema no es tan sencilla como se afirmaba, lo que puede contribuir a incrementar la dificultad de mantener un coste reducido en los desarrollos... Cuanto más sabemos, más confiamos en nuestras posibilidades de éxito. Y sobre Dolphin... ¿Dónde está su chip? No creo que la tengan a punto por lo menos hasta principios del 2 001.*

MM.: ¿Cómo piensa afrontar Sega la posible incidencia de la piratería en los juegos de Dreamcast? ¿Cuál es tu opinión sobre el actual porcentaje de soft pirata en el mundo de las consolas, como es el caso de PlayStation?
N.H.: *La máquina incluye una serie de protecciones basadas en códigos de zona, y por ejemplo los productos NTSC que aparezcan en Europa por distribución paralela no funcionarán en un sistema PAL. Además, el software incluye tecnología de encriptación, y el soporte de datos no está concebido como un sistema estándar de CD ROM. Esta tecnología, actualmente, hace imposible la posibilidad de copiar cualquier software. Y, por supuesto, Sega actuará contra cualquier actividad de piratería que se llegue a detectar.*

MM.: ¿Tiene Sega idea de llevar a la práctica la posibilidad de lanzar una serie de juegos a precio reducido, cuando estos lleven algún tiempo en el mercado, tal y como Sony ha venido haciendo con su serie Platinum?
N.H.: *Es posible. Pero, tendremos que ser muy cuidadosos sobre el momento en que un juego podrá reducir su precio, así como selectivos con títulos concretos. Es una buena idea, pero no queremos que el software de Dreamcast se devalúe pronto.*

MM.: En ciertos sectores se afirma que Dreamcast, pese a ser una buena máquina, ha sido desarrollada y lanzada muy pronto, cuando la tecnología no ha evolucionado lo suficiente, y esto puede hacer creer al usuario que es una consola inferior a futuros competidores. ¿Qué opinas?
N.H.: *Si tuviéramos que esperar hasta que nuestros competidores anuncien o lancen una nueva consola, para que Sega hiciera lo propio, no llegaríamos a ningún lado. Ser pioneros permite alcanzar el éxito, si se tiene en cuenta que la máquina se ha diseñado y lanzado en el momento oportuno.*
No tememos la posible competencia de una máquina más cara (¿quizá la de Sony?). No tememos la posible competencia de una máquina que no va a estar disponible al menos en un par de años (¿quizá la de Nintendo?).

MM.: Se dice que la placa Naomi, para máquinas arcade, es en la práctica bastante más potente que Dreamcast, cuando se supone que son idénticas en su diseño. ¿Es cierto? En tal caso, ¿qué ocurrirá con las posibles conversiones de Naomi a Dreamcast?
N.H.: *¿Pensáis que la versión Naomi de «Power Stone» es muy diferente de Dreamcast? Si sois muy puntillosos, a lo mejor podéis decirlo. Os sorprendería ver la perfección de una conversión como «Virtua Striker 2», que estará disponible a principios del año que viene.*

MM.: ¿Qué hay de esos proyectos para Dreamcast en que se supone estaban trabajando los grandes "gurús" de Sega (Mizuguchi, Suzuki...), como el título de aventura y fantasía que Tetsuya Mizuguchi tenía en preparación?
N.H.: *Tetsuya tiene entre manos un par de proyectos bastante "especiales". No puedo decir nada más, pero tened la seguridad de que van a ser algo único y asombroso.*

MM.: Por lo que sabemos, determinadas compañías, como id Software, tienen en mente la posibilidad de juntar en una misma comunidad on line usuarios de PC y de consola, que puedan participar en el mismo juego, independientemente del soporte del que dispongan. ¿Ha participado Sega en este tipo de planes con alguna compañía?
N.H.: *Los desarrolladores norteamericanos tienen un trato directo con Sega América, que se encarga de cualquier negociación con estas compañías. Pero te puedo confirmar que Sega siempre apreciará más una dedicación exclusiva a Dreamcast.*

MM.: ¿Qué más nos podrías contar sobre el futuro a corto plazo de Sega, y los desarrollos de juegos en Europa?
N.H.: *Estamos en tratos con una compañía realmente importante, que cuenta con un curriculum excepcional, para trabajar en el desarrollo de una serie de juegos on line de participación masiva, con un estilo único. Tenemos también en preparación una lista de títulos deportivos realmente fuera de serie para el próximo año. Además de fútbol, habrá juegos de tenis, golf, baloncesto, deportes de riesgo, hockey, fútbol americano... En primavera lanzaremos dos juegos excepcionales: «Ecco. The Dolphin» y «Metropolis Street Racer». Es una pena que éste se vaya a perder la campaña de Navidades, pero todo se andará. Nos hemos quedado sorprendidos al contemplar la última versión del juego.*
No Cliché ya tiene en desarrollo un nuevo proyecto llamado «Agartha», una aventura de horror que utiliza un sistema revolucionario de cámaras y... Bueno, tenemos un proyecto secreto en desarrollo, que está llevando a cabo una compañía sueca. El nombre provisional es «Head Hunter» y estará disponible las próximas Navidades.

MICROSOFT OFFICE 2000

APLICACIONES



PRECIO 3 200 Ptas. 19.23 €
PÁGINAS 280 Págs.
AUTOR Perspection, Inc.
EDITORIAL McGraw-Hill/ Microsoft Press

Nivel "I" ☆☆☆

Este libro está destinado a todo el que quiera sacar el máximo provecho de su software con la mínima cantidad de tiempo y de esfuerzo. El lector descubrirá que esta obra es una sencilla herramienta de referencia fácil de leer y fácil de utilizar. Con la premisa de que la computadora debería trabajar para uno mismo y no para ella, el propósito es ayudar a hacer tu trabajo de forma rápida y eficaz con el fin de que se pueda sacar ventaja de Microsoft Office mientras se utiliza el ordenador y su software al máximo.

WORD 2000

APLICACIONES

PRECIO 1 695 Ptas. 10.19 €
PÁGINAS 352 Págs.
AUTOR Juan Costa Martínez
EDITORIAL Anaya Multimedia

Nivel "I" ☆☆☆☆

Esta guía práctica proporciona una descripción de todos los procesos que pueden realizarse para la creación de documentos profesionales y las técnicas avanzadas del procesador de texto, a lo largo de todos sus capítulos. Todos los procesos y técnicas de edición se explican mediante ejemplos prácticos y consejos, para que el lector cree sus documentos de la forma más sencilla y eficaz.
Cada capítulo es una fuente de información importantísima para el nuevo usuario, por lo que es recomendable una lectura progresiva, para poder entender y realizar los ejemplos que se abordan.

DIRECTOR 7 Y LINGO

APLICACIONES/LENGUAJES



PRECIO 4 695 Ptas. 28.22 €
PÁGINAS 528 Págs.
AUTOR Macromedia Press
EDITORIAL Anaya Multimedia

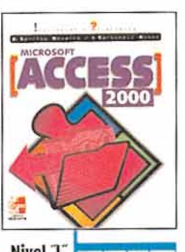


Nivel "I" ☆☆☆

Con este libro el lector aprenderá a utilizar Director 7 y su lenguaje de creación de guiones, Lingo. Además, pone a su disposición más de 50 horas de prácticas instrucciones. Los capítulos de este libro le guían paso a paso a través de la creación de proyectos interactivos reales, aprenderá a ajustar las propiedades de los miembros de reparto de Director empleando los inspectores de sprite y de comportamiento, etc.
El CD-ROM incluido contiene todos los archivos necesarios para las prácticas propuestas en los diferentes capítulos ya resueltos.

MICROSOFT ACCESS 2000

APLICACIONES



PRECIO 2 995 Ptas. 18 €
PÁGINAS 408 Págs.
AUTORES D. Sánchez/I. Carbonell
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "I" ☆☆☆☆

En este libro el lector encontrará todo lo que debe saber para aprender y adquirir soltura en el manejo de Microsoft Access 2000. A lo largo de 15 capítulos se explica el manejo de este programa de una manera progresiva, partiendo de una base que se fundamenta sólidamente para que el lector pueda aprender posteriormente conceptos más avanzados. Comenzando por explicar cómo es y cómo funciona una base de datos, este libro le enseñará a diseñar tablas, consultas, formularios e informes, a crear macros, módulos y procedimientos, y a utilizar Access con otras aplicaciones.

MICROSOFT EXCEL 2000

APLICACIONES



PRECIO 2 995 Ptas. 18 €
PÁGINAS 376 Págs.
AUTOR Jorge Rodríguez
EDITORIAL Osborne/McGraw-Hill

Nivel "I" ☆☆☆☆

Encontrar todo lo que se debe saber para aprender y adquirir soltura en el manejo de Microsoft Excel 2000, ya no será tortuoso gracias a esta obra de McGraw-Hill. A lo largo de 14 capítulos se explica el manejo de este programa de una manera muy dinámica, comenzando con la mera introducción de datos en la hoja de cálculo, avanza hacia labores de empleo de rangos y fórmulas, formato de las hojas, creación de gráficos, trabajo con mapas, y un largo etcétera que le hace ser una obra imprescindible.

CUENTOS DEL LOBO BLANCO

DIVULGACIÓN

PRECIO 2 250 Ptas. 13.52 €
PÁGINAS 360 Págs.
AUTOR Michael Moorcock
EDITORIAL La Factoría de Ideas

Nivel "I" ☆☆☆☆

Cuentos del Lobo Blanco es un libro que recoge las nuevas aventuras del atormentado héroe, creado por Michael Moorcock, Elric de Melniboné, que se enfrenta a peligrosas aventuras desde las lejanas tierras de Pan-Tang, hasta las oscuras llanuras de Dharijor, en su continua pugna por resistirse al dominio del poderoso espíritu que habita en su siempre fiel espada, Stormbringer (la que trae la tempestad). Recomendada tanto para aquellos seguidores del JDR, como para los que gusten de una buena novela de fantasía.

GUERRA DE SANGRE

DIVULGACIÓN

PRECIO 1 495 Ptas. 8.98 €
PÁGINAS 280 Págs.
AUTOR Robert Weinberg
EDITORIAL La Factoría de Ideas



Nivel "I" ☆☆☆☆

Robert Weinberg ofrece al lector una apasionante novela inspirado en el mundo creado por White Wolf, Vampiro: La Mascarada, empleando para ello a la perfección todos los rasgos y características que han hecho tan famoso al juego de rol que lleva el mismo nombre.
La obra que nos ocupa es el primero de una serie de tres libros, y cuyo título es «La Mascarada de la Muerte Roja». Además hay que hacer mención a la excelente traducción de la misma por los chicos de La Factoría de Ideas.

EFECTOS DE DISEÑO Y DE TEXTURAS CON PHOTOSHOP 5

APLICACIONES



PRECIO 3 400 Ptas. 20.43 €
PÁGINAS 298 Págs.
AUTOR Geoffrey Smith
EDITORIAL Editorial Paraninfo

Nivel "C" ☆☆☆

La obra que nos ocupa trata de hacer llegar al lector las técnicas de mapeado más actuales, de la mano de un gran artista, Geoffrey Smith.
En este libro se pueden encontrar multitud de ejemplos y ejercicios cn los que poder llegar a dominar las texturas con «Adobe Photoshop 5», además de contener un CD-ROM, con modelos en 3D de gran variedad de objetos, así como criaturas y rosotros humanos, todo ello encaminado al aprendizaje.

Nivel I: Iniciación Nivel C: Con experiencia Nivel E: Experto
▼ Pésimo ☆ Flojo ☆☆ Normal ☆☆☆ Bueno ☆☆☆☆ Muy Bueno

Shadow Company
Left for dead

Finalmente
un juego de acción táctica
en tiempo real
totalmente en 3D

Controla hasta 12 mercenarios a la vez, cada uno con sus propias habilidades específicas.
9 vastas zonas de campaña y docenas de misiones realistas.

¡¡ Lucha por la supervivencia y la venganza de tu equipo !!

©1999 Sinister Games. Todos los derechos reservados.

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Crta. de Rubí, 72-74 3a planta. Edificio Horizon
08190 Sant Cugat
Barcelona
http://www.ubisoft.es







La respuesta por parte de Origin no podía hacerse esperar más. Ya se rumoreaba que tras la puesta a la venta de «Ultima: Ascension», la compañía iba a dejar de hacer títulos para un solo jugador, centrándose en lo on line que es realmente lo que les está aportando dólares y ahora se confirma con el anuncio de «Ultima Online II». Con «Everquest» en nuestras manos y «Asheron's Call» a punto, tenemos que comenzar a mirar hacia el futuro.

La pronta respuesta de Origin



Todos tenemos que estar de acuerdo y en consenso, en cuanto a que Origin se está embolsando cientos y cientos de millones de pesetas con su querido «Ultima Online» y que, hasta ahora, parecían no haberse preocupado mucho por la aparición del «Everquest» de Sony y del ingente traslado de socios de un juego a otro, dejando diezmada la población navegante y rolera que, cada día, le daba un poco de vida a ese casi real mundo de Britannia. Sin embargo, y en vista de que no sólo es «Everquest» el que amenaza con el monopolio de Origin, sino que cada vez aparecen más títulos con la misma temática, como por ejemplo «Asheron's Call», el equipo de marketing de la compañía ha decidido que es el momento de realizar un contraataque, o más bien, el primer aviso de lo que está por venir.

Así, la página oficial de la segunda parte del juego masivo on line de Origin, ya es un hecho, casi un año antes de su puesta a la venta oficial. La dirección a la que debemos dirigirnos es www.uo2.com, y de momento, el único material gráfico que puede verse es el de una criatura bípeda que aparece dándose un paseo por el fondo de la página web, al final de una presentación animada con una serie de textos introductorios.

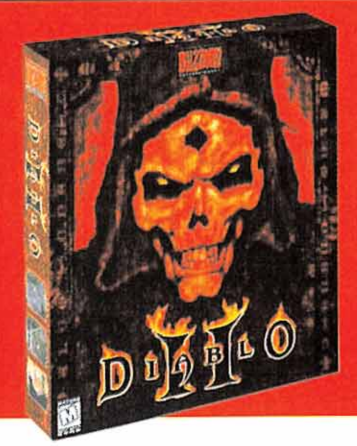
Una vez en el interior, podemos acceder a un FAQ (Frecuent Answers & Questions) y a una página de información y novedades, además de tener la libre opción de suscribirnos a la base de datos de Origin, dando nuestro nombre y dirección de correo electrónico, con lo que recibiremos las noticias de última hora con máxima rapidez.

NOVEDADES Y AVISOS

«Ultima Online II» será totalmente independiente de «Ultima Online», por lo que no tendremos ninguna opción de trasladar los personajes y las pertenencias de la primera parte, sino que tendremos que empezar de cero, cosa que, en principio nos parece acertada, pues así todo el mundo tendrá las mismas oportunidades de hacerse con un hueco en este nuevo universo, pues de ser de la otra manera, muchos jugadores comenzarían con ventaja sobre el resto.

El proyecto comenzó a realizarse en octubre del año pasado, y se han ido implementando cosas, según las peticiones e ideas, tanto de los programadores y diseñadores, como de los jugadores de «Ultima Online», que siempre son –perdón, somos– los primeros interesados en mejorar el producto.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: MICROMANÍA, ZONA ON LINE, C/Ciruelos, 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ON LINE
También podéis mandar un e-mail al buzón: ***zonaonline.micromania@hobbypress.es***



LA CAJA DE «DIABLO II»

Ésta será la caja que contendrá la segunda parte de uno de los juegos más esperados de Blizzard. Como podréis observar y descubrir aquellos que jugaron a «Diablo», el cadavérico personaje que domina la carátula bien podría ser el héroe de la primera parte que, tras exterminar a Diablo, se clava en la secuencia final, la gema que contiene la maldad del ente.
Tal vez el personaje no consiguió controlar tal malignidad y al final acabó siendo dominado por ella, siendo ahora el enemigo al que tengamos que enfrentarnos. De momento, esto es lo que hay, y a esperas de ver algo más definitivo, y que dé más juego, pues tendremos que conformarnos con los dientes más largos que nunca.

¡AVISO URGENTE!

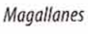
Entre los jugadores de «Ultima Online» con pocos escrúpulos se ha extendido un timo que le hacen a la gente confiada y a los principiantes. Usando como móvil de contacto el programa ICQ, entablan conversación y amistad con algún jugador y, tras ganarse su confianza, van a lo que realmente les interesa. Le comentan que, tras tener que formatear el disco duro, no consiguen instalar el juego de nuevo, pues necesitan los archivos UO.CFG y VER.CFG. Si se cae en el error de enviarlos, el "cracker" puede entrar con nuestra cuenta por medios aún desconocidos y no sólo jugar con nuestros personajes, sino también borrarlos completamente. No confiaros de que en los archivos no viene nada como el password o el nombre, pues está oculto y se ha encontrado la forma de sacarlos.

En cuanto a las posibilidades de «Ultima Online II», pues serán tan grandes o más como las que tiene «Ultima Online», es decir, podremos elegir entre decenas de profesiones, podremos adquirir propiedades inmobiliarias, comprar animales de montura, amaestrar bestias salvajes, contratar soldados a nuestro servicio, y un largo etcétera que, de seguro, todos los jugadores de «Ultima Online» tendrán presentes y que solamente las personas que no han oído hablar del juego pueden ignorar.
Por fin van a incluirse las razas en «Ultima Online II», las cuales son, de momento tres, y no están completamente definidas, aunque, por supuesto, la humano será una de ellas. Cada una de ellas estará predispuesta para un tipo de profesiones y será más o menos hábil en según que cosas, lo cual le añade un punto más de realismo y acción rolera a este universo creado por Origin.
En cuanto a las diferencias técnicas, decir que la más palpable será el aspecto gráfico, pues el universo se desarrollará ante nuestros ojos tridimensionalmente, con el aumento de espectacularidad que eso conllevará, muy superior, según Origin, a la que consigue «Everquest».

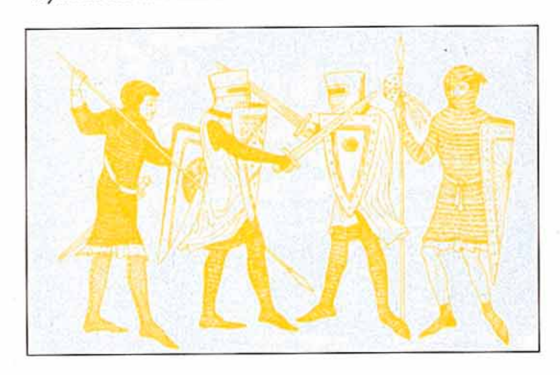
¿QUÉ PASARÁ CON «ULTIMA ONLINE»?

Muchos de vosotros os estaréis preguntando qué es lo que va a ocurrir con «Ultima Online», algo muy lógico. Pues, mucho nos tememos que dejará de existir. De momento, en Origin han puesto una fecha de desconexión, que será dos años después de la puesta a la venta de la segunda parte. Tal vez Origin tenga ya pensada la manera de representar el final del mundo y el comienzo de una nueva era, cosa que aún tendremos que esperar para verla y únicamente hacer cábala en cuanto a los sucesos que se avecinan.
Aún nos resta esperar a ver cómo se desarrolla este prometido «Ultima Online II», pues queda mucho por ver y por descubrir. Vayamos colocando un calendario delante de nuestro ordenador y comencemos a tachar días hasta que llegue el momento esperado de ver en nuestras manos tan preciado elemento de diversión.

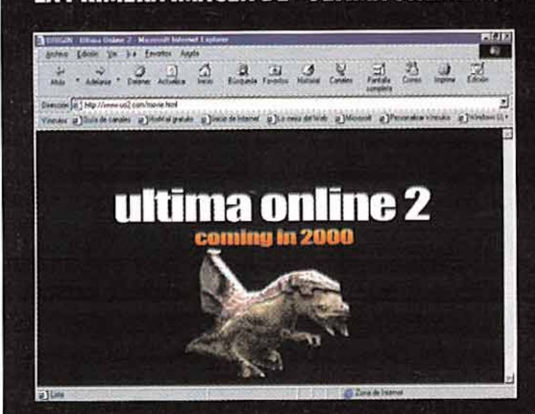
Magallanes







LA PRIMERA IMAGEN DE «ULTIMA ONLINE II»



Este es el primer documento gráfico que os podemos ofrecer de «Ultima Online II», una criatura bípeda que se pasea por la parte inferior de la página web oficial.
A pesar de ser algo bastante efímero, sí podemos ver que la calidad de las texturas comienza ya a ser sobresaliente. Veremos lo bien que se mueve todo el nuevo mundo de Britannia con nuestro módem.

BETA-TESTING ENTRE LOS JUGADORES

Origin ha anunciado que cuando se comiencen las pruebas de Beta-Testing, los jugadores de «Ultima Online» podrán optar por convertirse en Beta-testers de «Ultima Online II», recibiendo una copia del juego y conectándose a los servidores de Origin. Aún no se han acordado los requerimientos para poder convertirse en un colaborador, pero estamos seguros de que cuando llegue el momento, todos lo sabremos.

¡VIENE EL ARMAGEDÓN!

¿Quién sabe qué puede ocurrir durante los dos últimos años de vida de «Ultima Online»?
Bajo el aviso de que el mundo va a desaparecer, a favor de la segunda parte, mucha gente que ha cosechado una fortuna y tiene unos personajes todopoderosos, se van a enfrentar a la aniquilación total. ¿Tal vez podremos ver una representación en software del apocalipsis? ¿Seremos participantes activos de la degradación de una civilización? Los videntes de Britannia parece que vislumbran en sus predicciones saqueos, asesinatos, robos y muertes por doquier. ¿Hasta dónde llegarán los señores de Origin? ¿Cómo explicarán de forma lógica y argumental el final de este mundo?

JUEGOS & Cía.

Cada mes en tu quiosco

Sólo 350 Ptas.

Una nueva revista...

Noticias

PC/Consolas

Reportajes

Juegos

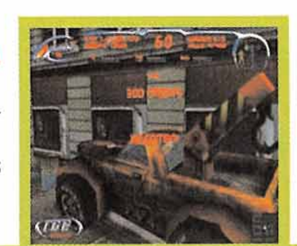
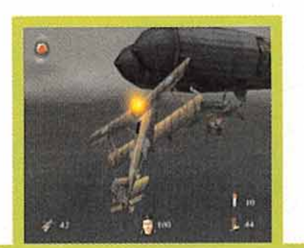
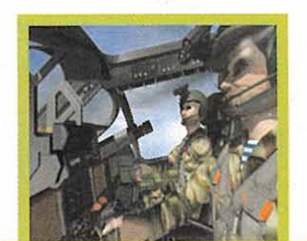
Comparativas

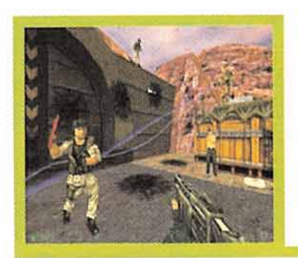
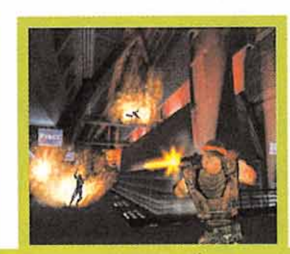
Trucos

Sólo 350 Ptas.
PC · PlayStation · Nintendo 64 · Game Boy Color · Dreamcast y mucho más...
Año I - Nº 3
JUEGOS & Cía.
Reportaje
PlayStation 2, el futuro de Sony
Próximamente
PC PSX N64 DC
Rayman 2, salto a las 3D
Test
PSX N64 GBC
Carmageddon, ¡Acaba con los zombies!
Test
PC PSX
Ya está aquí, Prince of Persia 3D
GTA2
Chico malo busca coche bueno
Próximamente
Donkey Kong 64
Y más de 200 trucos para tus juegos favoritos



HOBBY PRESS

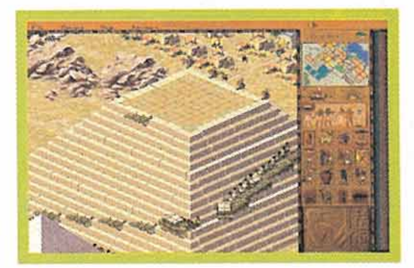




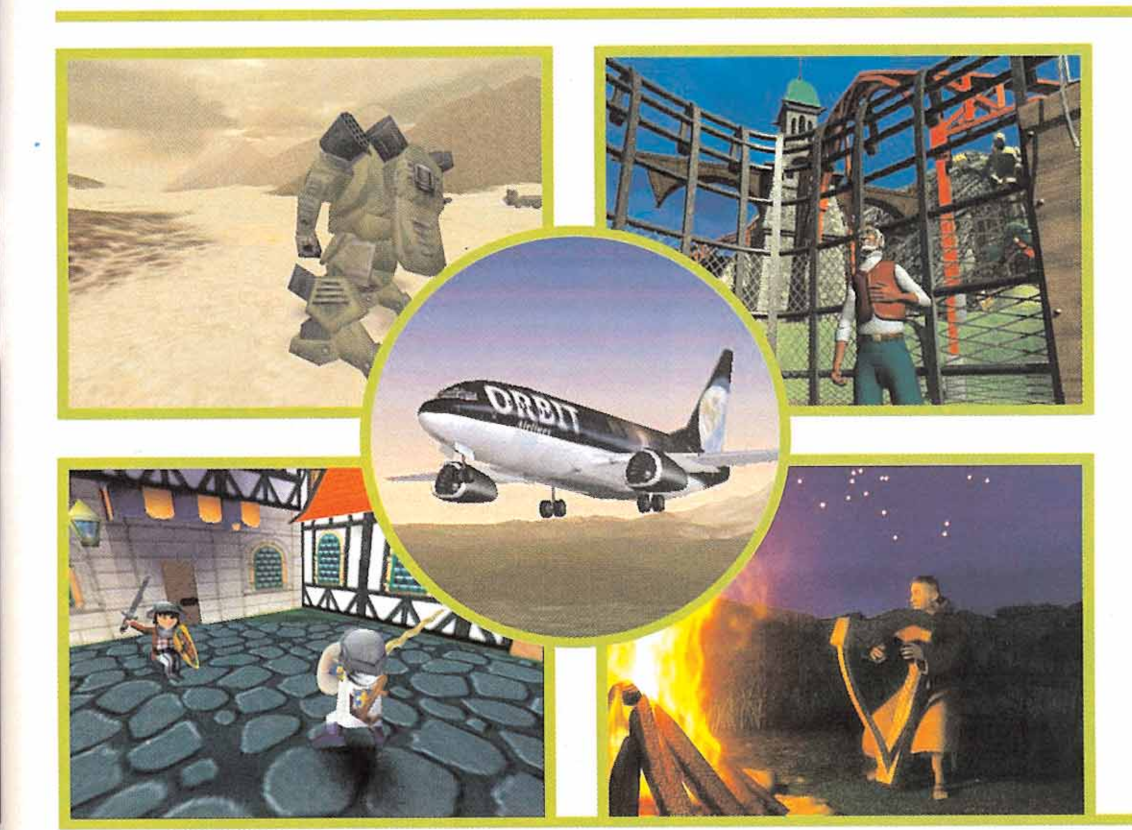




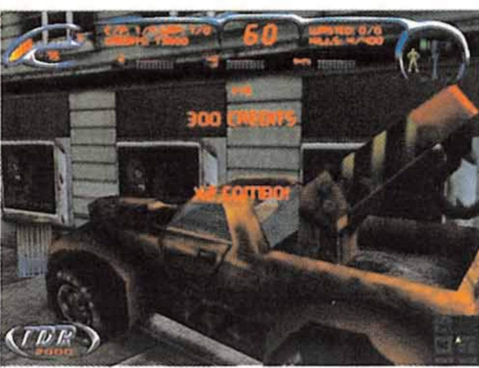




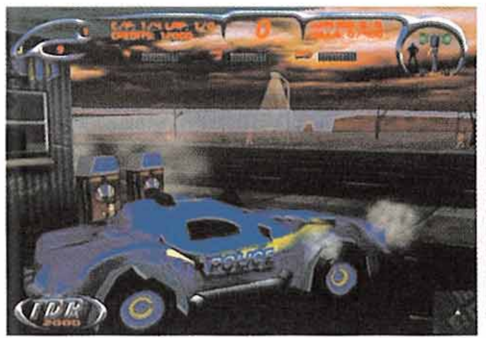


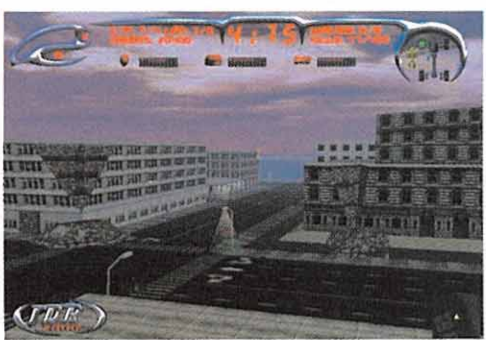


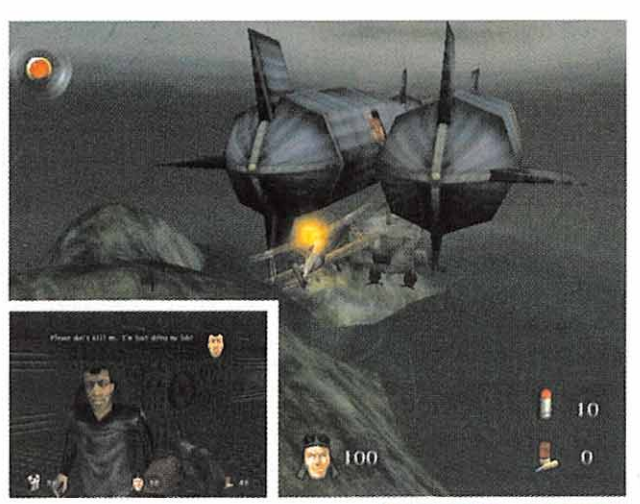
CARMAGEDDON. THE DEATH RACE 2000

El que puede llegar a ser el último «Carmageddon» de la polémica serie de juegos editados por SCi plantea numerosas novedades a la ya conocida fórmula de "pisa a fondo, que todo vale". Ya no se trata, aunque también, de rodar como un loco a los mandos de un vehículo atropellando todo lo que se mueva –y lo que no–. Con «The Death Race 2000» –inspirador título– SCi pretende retorcer un poco más la idea original, haciendo que el jugador, ahora, se sienta también un poco la presa en lugar de sólo el cazador. Los peatones ahora no serán simple carne de cañón y sabrán huir y defenderse de nuestros ataques. Algo que también harán el resto de competidores en la carrera.

Por otro lado, en al apartado técnico, éste será el primer «Carmageddon» que estará íntegramente basado en un engine 3D específico de PC –los anteriores fueron desarrollados en Mac–, lo que hará que ciertos aspectos relacionados con el hardware 3D, así como un aprovechamiento exhaustivo del potencial de los compatibles, se tenga en cuenta.







CODENAME EAGLE



Tras «Hidden & Dangerous» Take 2 parece haberle cogido el gusto a esto de las producciones a medio camino entre la acción bélica, la estrategia y la aventura. «Codename Eagle», sin embargo, sigue un camino diferente al primero, pese a ciertas coincidencias en ambientación y posible diseño de acción. Esta nueva producción nos sitúa en un momento inmediatamente anterior a la Primera Guerra Mundial, con la Rusia Zarista como escenario. Justamente, las intrigas palaciegas en la corte de los Romanov acaban –según el argumento– con la subida al poder de un Zar que pretende convertirse prácticamente en el antecesor de Hitler, desarrollando un plan que acabe poniendo el mundo en sus manos, gracias a una tecnología militar terrible. Para evitarlo, un héroe solitario –nosotros– deberá encargarse de poner fin a sus descabellados planes mediante diversas incursiones por tierra, mar y aire, en recintos militares secretos, y fuertemente protegidos. Gran ambientación, variedad de acción y misiones, y una infinita gama de posibilidades, son las principales bazas de «Codename Eagle» que, sin embargo, parece quedarse algo corto en cuanto a tecnología se refiere.





COMANCHE/HOKUM

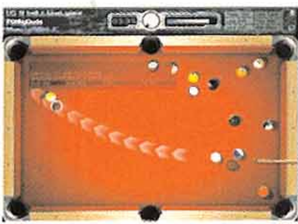


Tras el lanzamiento y éxito de un título como «Apache Havoc», Empire pretende renovar el apartado de la simulación de vuelo y combate de helicópteros, con «Comanche/Hokum». Este juego está siendo desarrollado por el mismo equipo que ya lanzara aquel, aunque existen numerosos mejoras, sobre todo a nivel técnico, del engine de que dispondrá. Si bien la calidad de la simulación de los modelos de vuelo es algo que nadie pone en duda a estas alturas, se habla de un realismo inusitado tanto en los modelos 3D como en la representación del terreno a sobrevolar. También se especula con notorios avances en los diseños de las campañas dinámicas, sin limitarse a ofrecer una serie de misiones predefinidas, en las que con algo de práctica es sencillo triunfar. En definitiva, «Comanche/Hokum» pretende llevar al aficionado a la simulación a una nueva dimensión, no sólo en la referente a tecnología, sino en todo lo concerniente a realismo e inmersión.













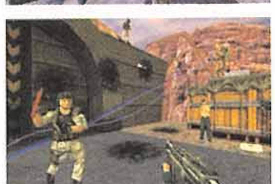
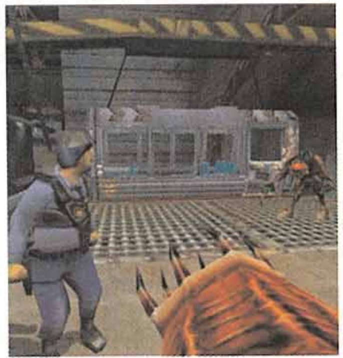
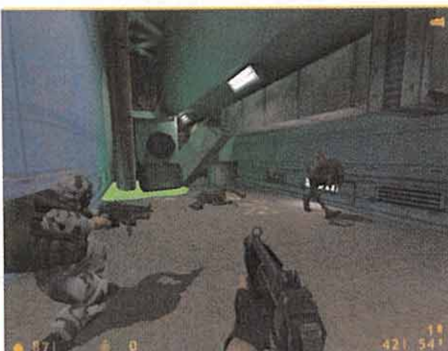
CUE CLUB

Parece que el «Billares» de Archer McLean ha puesto de moda, otra vez, los juegos dedicados a este deporte de salón tan apasionante. «Cue Club» es el título de un nuevo proyecto que también afronta una temática similar, aunque no desde el punto de vista tan realista, en lo referente a gráficos, que ofrecía «Billares». Por el contrario, «Cue Club» apuesta por el realismo físico y la variedad –casi inimaginable– de posibilidades, modalidades de competición, torneos, etc. pero desde una perspectiva 2D, dominada por la habitual cámara cenital que tan popular se hizo hace años, cuando en los ordenadores de 16 bit comenzaron a surgir como setas los juegos de billares.

Quizá sin demasiados aspavientos en el apartado técnico, pero poniendo la carne en el asador en la jugabilidad, «Cue Club» encuentre su hueco en el mercado para los miles de aficionados al billar que hay en nuestro país.


NO TE QUEDES COLGADO...
AIT POWERED BY PHILIPS
• Intel Pentium III 500
• Tarjeta de vídeo Riva TNT 16 Mb
• Tarjeta de sonido Yamaha 724
• DVD Philips con descompresora
• 64 Mb RAM
• Disco duro 6,4 Gb
• Pack juegos DVD
• Altavoces Philips
• Teclado W95
• Monitor Philips 15"
• Garantía 3 años
199.900 Pts.
FINANCIACIÓN
FORMULA 010
10 meses - 0% Intereses
AIT GAME STATION + VOLANTE FERRARI
• Intel Pentium III 450
• Tarjeta de vídeo 4 Mb AGP
• Tarjeta de sonido Sound Blaster 128 PCI
• 64 Mb RAM
• Disco duro 6,4 Gb
• Altavoces 120 W.
• Teclado W95
• Monitor Philips 15"
• Garantía 1 año
GRATIS este Scaner PRIMAX D300
179.900 Pts.
FINANCIACIÓN
FORMULA 010
10 meses - 0% Intereses
...Conectate a
TOYS R US
Multimedi@
SIN INTERESES 3 meses
MINDSTORMS
STAR WARS
DROID DEVELOPER KIT
19.900 Pts.
LEGO MIND STORMS
Droid Developer Kit
Ahora puedes crear tus robot y darles movimiento, hacerles reaccionar a la luz y que imitan sonidos con el Micro Scout, nuevo microcomputador de Lego, que tiene un motor interno y sensor de luz. Con el Micro Scout puedes elegir 7 comportamientos distintos para que tu robot tome vida. CD en español. Desde los 9 años.
SIN INTERESES 3 meses
MINDSTORMS
ROBOTICS INVENTION SYSTEM 1.5
39.900 Pts.
LEGO MIND STORMS
Robotics Invention System
Imagínate... ¡Podras construir y programar tus propios robots y qu hagán lo que tú quieras...!
Construiras y programaras miles d robot diferentes, que se muevan, que actuen y piensen por ellos mismos. CD en español. Desde lo 12 años.

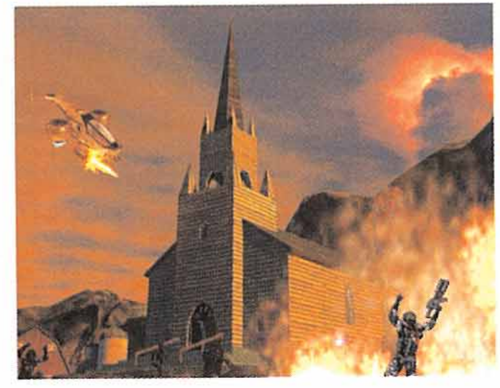
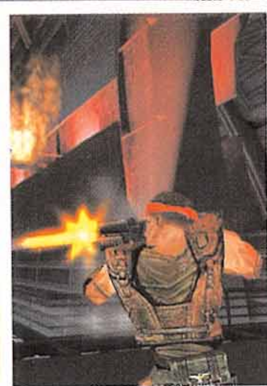


HALF LIFE. OPPOSING FORCE

Cada vez está más cerca la aparición de las nuevas misiones de «Half Life» que multitud de amantes de los juegos de acción 3D esperan como agua de mayo. Parece que Sierra ya lo tiene todo casi a punto de caramelo. El diseño está prácticamente acabado y sólo queda que las labores de testeo lleguen a su fin. En el diseño de «Opposing Force» no ha llegado a intervenir directamente el equipo de Valve que creó que el título original –actualmente están volcados en «Team Fortress 2»–, pero sí han supervisado todo el desarrollo de este CD. Sin embargo, Sierra sí se ha asegurado que el diseño de los niveles y la acción cuente con la máxima calidad posibles, para lo que han recurrido a la contratación de consagrados especialistas como Richard Gray, Levelord, que ha colaborado en la creación de varios de los niveles de «Opposing Force». Todo un dato a tener en cuenta.



COMMAND & CONQUER. RENEGADE

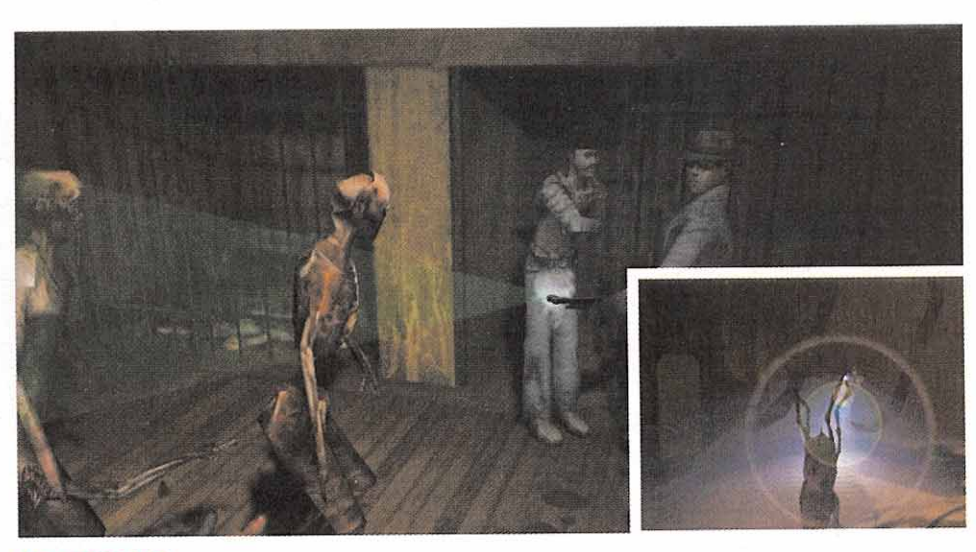
¿Qué tiene Westwood Studios que todo lo que toca lo convierte en oro? Al lanzamiento hace escasas fechas de «Tiberian Sun» se acaba de añadir la noticia de que contará, en breve, con una expansión de nuevas misiones. Y, además, tiene a «Renegade», presentado en el pasado ECTS, como la nueva perspectiva que la compañía pretende aportar a «Command & Conquer».

Pero «Renegade» no será, realmente, estrategia como la que todos conocemos "made in Westwood". Contará, sobre todo, con un componente primordial de acción. El desarrollo de un nuevo engine 3D ha sido la base del juego con el que Westwood pretende romper todos los moldes establecidos. Ya las primeras versiones presentadas mostraban excelentes maneras, y aún se encontraban en un estado muy primitivo de desarrollo. Pero cuando estos chicos se empeñan... De momento nos contentaremos con contemplar las primeras imágenes disponibles del juego, en espera de algo más que confirme todo lo que «Renegade» puede llegar a ser.



HALO

Hace tiempo, causó una auténtica revolución en su presentación en el Macworld Expo celebrado en Estados Unidos. Steve Jobs en persona –cabeza visible de Apple en la actualidad– lo presentó como uno de los títulos que iban a revolucionar el videojuego en formato Mac –aunque también hará su aparición en PC–. ¿De quién hablamos? De «Halo», un proyecto espectacular que Bungie («Myth») tiene en desarrollo. No se sabe aún nada apenas sobre el juego. Ni fecha de lanzamiento –se asegura que será en el año 2 000–, ni argumento final. Casi se podría hablar de un estado de desarrollo de tecnología, pero... ¡qué tecnología! Basta echar un vistazo a las pantallas adjuntas, y saber lo poco que se ha dado a conocer, hablando de un título de acción extremadamente realista, como para darse cuenta de que estamos ante algo más que un bonito juego más. «Halo» posee un atractivo innegable que, de combinarse con la jugabilidad adecuada, puede causar estragos. Mucho ojo con este título.



NOCTURNE

Cuando leáis estas líneas Halloween se habrá celebrado –la festividad de Todos los Santos, para nosotros–, y sabremos si Terminal Reality ha cumplido su promesa de poner «Nocturne» en la calle en esa fecha tan concreta. Este proyecto, que ha levantado una gran expectación, pretende en cierto modo ser la respuesta en el mundo del PC, haciendo uso de una tecnología extremadamente potente –y exigente en cuanto a requisitos de sistema–, al éxito de títulos como «Resident Evil» en el universo de las consolas. Su magnífica ambientación puede tener gran parte del posible éxito. De hecho, los diseñadores del juego han creado todos los niveles para obligar al usuario a jugarlo a oscuras –es terriblemente oscuro si se está en una habitación bien iluminada–, para ambientar también la parte "real" de la experiencia de juego y no sólo la virtual. Cuatro episodios independientes, divididos en varios capítulos, sangre, zombies, sucesos paranormales y bastante violencia desatada. Eso y mucho más es «Nocturne», un título que quiere ponernos, literalmente, los pelos de punta.



WWW.CONFEDERACION.COM

JUEGOS EN RED

ATENCIÓN
INFORMACIÓN PRIORIDAD 1

Servicio de
Atención al Cliente
902 222 055
atencion_cliente@confederacion.com

... Y, acabada la cena tomó el bazuca y
apuntando a sus discípulos dijo:
- Corred players, corred...
¿Te conformas con ser un player?...
Conecta con el futuro y alcanza otro nivel.
Las mejores salas del planeta te están esperando.
Compruébalo, es tu destino...



ALCALÁ DE HENARES
C/ MAYOR, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com



LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com



MADRID
C/Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com



PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 271 806
hackers@confederacion.com



SAN SEBASTIAN
Av. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

NuevaS SalaS

¿QUIERES ABRIR
UNA FRANQUICIA?
TEL.: 917 791 304
expansion@confederacion.com

MADRID Alcobendas



C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387

MADRID Moncloa



C/ MELÉNDEZ VALDÉS, 54
TEL: 915 500 250

MÁLAGA

MTO.LECUONA
P. DE LOS TILOS
BUS
RAPTORS

C/ MAESTRO LECUONA, 2
TEL: 952 362 856

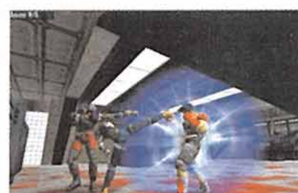







DIE BY THE SWORD 2

Cuando el pasado año Interplay lanzó «Die by the Sword», los aficionados se encontraron con un juego "atípico" a medio camino entre la aventura y la acción, con una ambientación fantástico-medieval poco habitual. Algo limitado entonces por la tecnología, el título poseía, sin embargo, numerosas virtudes que no llegaron a ser totalmente apreciadas. Quizá la aparición de su segunda parte –para cuyo título no se han roto la cabeza, bien cierto es– pueda resolver una situación algo injusta del mercado. «Die by the Sword 2» intenta ofrecer una atmósfera aún mejor que la de su predecesor, remarcando mucho más la acción directa aunque sin dejar de lado el apartado de aventura y mejorando todos los problemas de jugabilidad del original, con un interfaz de uso más sencillo, mayores y mejores desafíos, combates, enemigos y tecnología. Veremos si esta vez Interplay sí da en la diana.

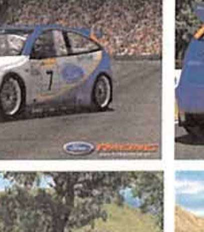


ONI

Si antes mencionábamos a Bungie al hilo de la presentación de «Halo», hay que volver a mirar hacia este equipo afincado en Chicago para descubrir otro título de acción y aventura 3D con el que quieren romper esquemas, «Oni». Premiado en el pasado E3 como el mejor juego en su género, «Oni» combina la estética manga con la acción propia de los beat'em u y da una vuelta de tuerca más añadiendo un componente de aventura que desemboca en un conjunto espectacular. Bungie, además, ha puesto un especial énfasis en la tecnología. El engine de «Oni» utiliza algunos de los efectos que compañías como 3dfx están implementando en sus nuevas tarjetas 3D, como el "motion blur", para aportar una imagen más dinámica a la acción, equiparándola casi con una estética propia de las películas de Hollywood.

Aunque no existe una fecha definitiva para el lanzamiento de «Oni», estad muy atentos a este título porque se puede convertir en todo un número uno.





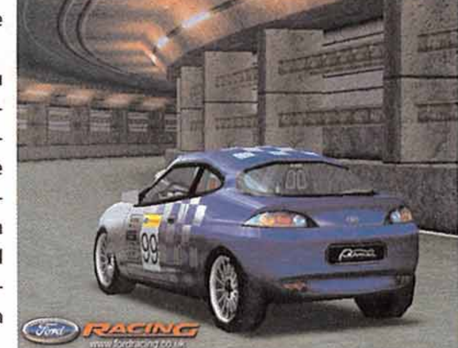



FORD RACING

Aunque no ha sido desarrollado por Empire, el haber editado «Sega Rally 2» en su versión PC parece haber dado ideas a los chicos de la compañía inglesa.

Así, al menos, se intuye tras contemplar una versión aún primitiva de «Ford Racing», así como las primeras imágenes del mismo, que Empire se ha encargado de distribuir a la prensa especializada.

«Ford Racing» es un juego de carreras bastante típico en su concepto original que tiene, sin embargo, el atractivo de ofrecer todos los modelos de la conocida marca recreados al detalle, al ser una licencia oficial de Ford. Además, parece que Empire está cuidando bastante todo lo concerniente al realismo, física y comportamiento de los vehículos, aunque aún no se ha asegurado se existirá un modo de simulación total –incluyendo deformación de los coches, algo a lo que las casas del motor no se suelen mostrar muy predispuestas– en la versión final de «Ford Racing».



¡Reserva ya tu 3D Prophet!



3D PROPHET es la única tarjeta de cuarta generación del mercado.

Sus gráficos y velocidad son espeluznantemente fuertes, su nueva arquitectura marca un nuevo hito en la aceleración 3D para juegos.

3D PROPHET es la primera GPU de la industria a un precio asequible **sólo para la élite del 3D.**

Yo ya he reservado mi tarjeta en mi tienda y tú...

¿vas a quedarte sin ella?

- EDICIÓN LIMITADA
- GPU CON TECNOLOGÍA GEFORCE™ 256
- 15 MILLONES DE TRIÁNGULOS POR SEGUNDO
- NUEVOS EFECTOS: CUBE INVIRONMENTAL MAPPING, VERTEX BLENDING, ETC.





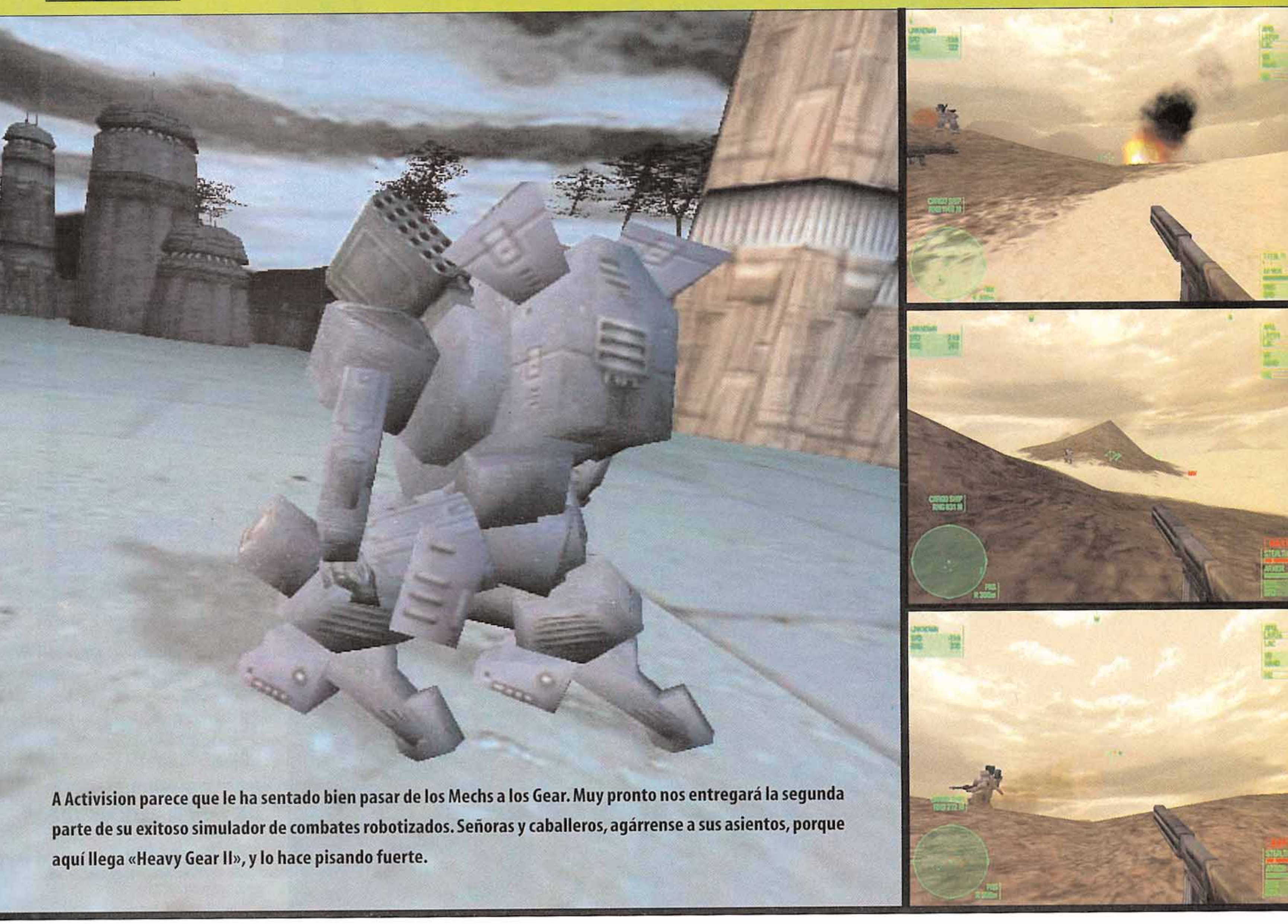




www.guillemot.com

3D Prophet™ y Guillemot™ son marcas registradas de Guillemot Corporation. Todos los derechos reservados. NVIDIA, el logo de NVIDIA y el logo de GeForce 256 son marcas registradas de NVIDIA Corporation. RIVA es una marca registrada de NVIDIA Corporation y STMicroelectronics. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos propietarios. Imágenes no vinculantes. Las especificaciones, diseños y contenidos pueden ser revisados y variar según país.





A Activision parece que le ha sentado bien pasar de los Mechs a los Gear. Muy pronto nos entregará la segunda parte de su exitoso simulador de combates robotizados. Señoras y caballeros, agárrense a sus asientos, porque aquí llega «Heavy Gear II», y lo hace pisando fuerte.

Heavy Gear II

El retorno de los gigantes metálicos

Cuando hace casi dos años Activision perdió la licencia de «Mechwarrior», fueron muchos los que pensaron que la compañía norteamericana no volvería a tocar este género jamás. Al fin y al cabo, ¿dónde podría encontrar otro universo robótico con tanto carisma como éste? Afortunadamente para todos nosotros, los caminos de esta compañía se cruzaron con los de Pod 9, los creadores de uno de los juegos de rol más exitosos de todos los tiempos: «Heavy Gear».

Al igual que «Mechwarrior», «Heavy Gear» se desarrolla en el lejano futuro. La humanidad está repartida por toda la galaxia, pero teniendo muy poco contacto entre sí. En uno de sus planetas –Terra Nova–, la tensión entre las distintas fuerzas políticas les ha llevado a un estado de guerra civil. Al principio se limitaron a unos enfrentamientos esporádicos, pero según fue aumentando la envergadura del conflicto, llegaron incluso a armar a sus robots que utilizaban para la minería. Éste fue el comienzo del cuerpo de infantería robotizada: los Gears.

MÁS PEQUEÑOS, MÁS ÁGILES, MÁS VERSÁTILES

Aunque a primera vista los Gears y los Mechs son lo mismo –robots gigantes–, lo cierto es que existen muchas diferencias entre ellos. Para empezar, los Gear son mucho más pequeños que los Mechs, no llegan a los 5 metros, lo que los hace mucho más rápidos y maniobrables. Además, son completamente articulados. Tienen brazos, piernas, manos, lo que significa que empuñan las armas y que no las lleven montadas encima. Gracias a esto, si se quedan sin munición pueden coger las armas de los rivales muertos y continuar luchando. Además, sus articulaciones les permiten realizar cualquier movimiento que podría realizar un soldado humano. Pueden correr, agacharse, lanzar granadas, ocultarse detrás de una roca, etc. Todo esto hace de los Gears la máquina de guerra definitiva, con la flexibilidad de un soldado de infantería y la potencia de fuego de un vehículo acorazado. Bueno, pero todo esto ya lo tenía «Heavy Gear», entonces, ¿qué tendrá de nuevo sobre su antecesor?

Escuela de mecánicos

Al principio sólo contamos con 20 Gears, incluyendo varios modelos especialmente diseñados para tu unidad, pero con el editor de Gears puedes construir nuevos desde cero. Si bien no podrás utilizarlos en el modo campaña, sí que podrás utilizarlos en el modo multijugador o en las acciones instantáneas. Para crearlos tendrás que combinar partes de Gears ya construidos, pero también podrás añadirles méritos y fallos. Los méritos servirán para añadir mejoras a tu robot, como por ejemplo que su radar tenga un alcance mayor. Los méritos incrementan el valor del gear, y como todos los escenarios tienen un tope máximo de puntos, para eso sirven los fallos. Con ellos puedes disminuir el coste en puntos de tu máquina.

Los Gears son la máquina de guerra definitiva, con la flexibilidad de un soldado de infantería y la potencia de fuego de un vehículo acorazado

Podrás dar a tus hombres instrucciones para que ataquen de frente al enemigo, intenten envolverle por los flancos, o para que concentren su fuego sobre una única unidad

Para empezar, incorporará un editor de Gears mucho más potente. Ya no sólo podremos combinar partes de distintos modelos, sino que podremos incluir méritos y fallos. Estos serán pequeñas ventajas y defectos que personalizarán nuestros robots hasta extremos insospechados.

Otra mejora importante será la del motor gráfico que se está utilizando, que será mucho más potente que el del juego anterior. Gracias a eso, los escenarios serán más consistentes y tendrán un aspecto prácticamente natural. De hecho, los cielos de «Heavy Gear II» serán espectaculares, con unos tonos color pastel que irán desde el azul celeste al marrón rojizo.

La historia de los Black Talons

«Heavy Gear II» comienza poco después de los sucesos del primer juego. Todo comienza con una serie de ataques misteriosos sobre las poblaciones del planeta Terra Nova. Ante las claras evidencias de que una fuerza invasora hostil es la responsable, las distintas facciones planetarias acuerdan la creación de una fuerza especial compuesta por los mejores pilotos de Gear de cada bando. Como integrante de esta fuerza de élite, tendrás que enfrentarte a las fuerzas enemigas tanto por los devastados paisajes planetarios como por las frías profundidades del espacio.

MOTORES PARA LA GUERRA

Otra ventaja añadida que tendrá el nuevo motor gráfico será el notable incremento de la velocidad. La acción será ahora mucho más frenética. Los Gears se desplazarán a velocidades de vértigo sobre nuestras pantallas disparando a sus blancos al mismo tiempo que esquivan los disparos de estos. También se ha reforzado el papel que juegan tus compañeros de escuadrón. Al igual que en el título anterior, no te encuentras sólo en tus enfrentamientos, sino que lideras un pelotón de pilotos. Puedes darles instrucciones para que ataquen de frente al enemigo, para que intenten envolverle por los flancos, o para que concentren su fuego sobre una única unidad. Lo que sí parece que se suprimirá por completo serán los módulos de IA que incorporaban los Gears en el primer juego. Estos eran una especie de programa de aprendizaje en el que nuestros gear ponían experiencias útiles, como por ejemplo aprender a sortear campos de minas. Si bien en teoría ésta era una idea muy interesante, en realidad no era factible, so pena de ir quitando progresivamente control del robot al jugador. El Gear jamás haría acciones contrarias a lo aprendido en su módulo de IA.

En lo tocante a las misiones, «Heavy Gear II» mantendrá la misma mecánica que su antecesor. Incluirá una campaña, tutoriales, misiones históricas, misiones de generación instantánea y capacidad para juego multijugador por red y por Internet. También parece, no obstante, que este título tampoco tendrá un editor de misiones en condiciones, y que nos tendremos que conformar con las acciones inmediatas. De momento eso es todo. Pronto os contaremos más cosas sobre este título, que puede dar mucho de que hablar.

R.J.N.

Parece ser que las diferencias con su predecesor se van a basar sobretodo en el nuevo engine utilizado.



Los cielos que contendrá «Heavy Gear II» van a tener un aspecto sobrecogedor, a tenor de lo visto.



Podremos editar los Gear a antojo, pudiendo incluso dotarles de pequeñas ventajas o fallos.

Fausto

Cryo y Arxel Tribe han trabajado ya juntos en la creación de aventuras de renombre como «Ring». La experiencia adquirida entonces y una innovación técnica bastante considerable están siendo de gran utilidad para realizar «Fausto», una aventura con la que nos introduciremos en un universo más que surrealista. En esta peculiar dimensión entre lo irreal y lo real, se producirá una confrontación sin igual entre el bien y el mal, la salvación y la condena. Un viaje en el espacio y el tiempo para rescatar del abismo a siete almas que se dirigen a la perdición.





Fausto tiene la tarea de guiar a las almas descarriadas que viven desterradas en el mundo de los sueños.



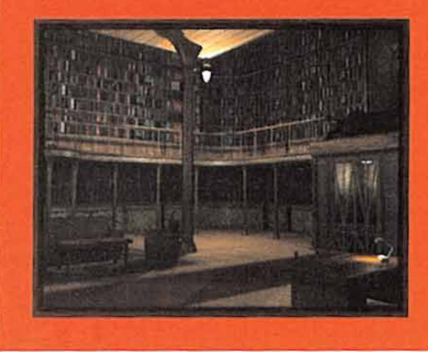
Las componendas de Mephisto serán complejas hasta el punto de que ciertos puzzles lleguen a desesperar.





La inspiración de los sueños

El proceso de diseño de los escenarios de «Fausto» está siendo bastante complejo. Cada estancia será fruto de un desarrollo artístico notable que estará adornado por innumerables detalles. Lograr una ambientación adecuada con el guión del programa ha sido una de las principales preocupaciones de los artistas de Cryo y Arxel. El proceso empezó con detallados bocetos que después fueron tomando forma.



La salvación de las siete almas

La creación de «Fausto» se está apoyando en ciertas premisas que ambas compañías han establecido para lograr un marcado carácter cinematográfico. El programa está siendo estructurado en forma de serie de televisión, con créditos, prólogos y epílogos, presentados por el propio enemigo de Fausto, Mephisto, un personaje para el que su diabólica personalidad es también su instrumento para seducir al jugador. Este narrador será un gran atractivo para el programa, manipulador siempre presente y conocedor de todos los secretos que trataremos de desvelar. Mephisto se jactará de nuestra incomprensión, bromeará sarcásticamente y jugará con nosotros, poniéndonos en las situaciones más comprometidas y a la vez surrealistas. Si Cryo está desarrollando su personalidad como parece, realmente llegaremos a odiarle. Además, el resto de personajes de la aventura están siendo diseñados con las últimas técnicas de animación, con las que la compañía quiere darles una personalidad y capacidad de expresión similar y comparable a las últimas películas de animación.

FAUSTO VS MEPHISTO

Marcelo Fausto representa a un viejo sabio cuya tarea es la de atravesar la frontera entre el Cielo y el Infierno para dirigirse a la tierra de los sueños, "Dreamland". Allí tiene que ayudar a siete personajes descarriados a superar sus debilidades y hacerlos merecedores de la Gloria Eterna. En su contra tiene la tentación, que vendrá en forma de ilusiones y manipulaciones del aristocrático demonio llamado Mephistopheles. Fausto debe burlar sus argucias, inteligentemente entretejidas en forma de enigmas en el juego que deben ser resueltos. Este título estará basado en la aventura e investigación y se dividirá en siete episodios que estarán dedicados a cada uno de los personajes con los que hemos de interactuar. Los ineludibles enigmas y puzzles que Cryo tiene a bien interponer como principal desafío será uno de los aspectos más importantes del juego, y significarán en su mayor parte ilusiones que el enemigo ha creado para confundir y condenar a sus víctimas. Sin lugar a dudas, la complejidad del guión y todas las implicaciones de los personajes de Fausto serán su mejor cualidad.

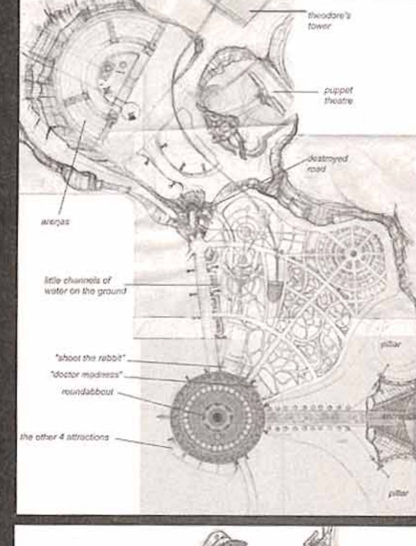
«Fausto» nos propone una aventura en la que el humor negro y la fantasía se entremezclarán con bastante originalidad, algo elogiable en estos tiempos

El sistema de juego consistirá en un entorno interactivo que, como suele caracterizar a los programas de Cryo, se basa en escenarios de gran detalle gráfico prerrenderizado en los que el jugador puede adoptar cualquier orientación desde un punto de vista, en todos los casos, estático. Estos escenarios en su mayor parte pertenecerán a un parque de atracciones, que representa el estado de hinopia en la que se encuentran las víctimas de Mephisto, un barullo de distracciones que les apartan de una realidad problemática, a la que les resulta fácil dar la espalda.

El interfaz se nos presenta con novedades que van desde la posibilidad de acceder a las atracciones del parque hasta repetir animaciones o cortes de música, y al parecer los diálogos serán pseudodinámicos, es decir, tendremos la posibilidad de escoger entre varias expresiones cada vez que se habla con un personaje. Pese que estas características son

La expresión de los gestos

Para la realización de los animaciones se ha desarrollado una técnica que se compone de un proceso para la animación facial y de otro muy distinto para el resto del cuerpo. Las caras de los personajes han sido, en primer lugar, esculpidas por su director artístico, Nicolas Frutus, después mediante un escáner 3D han sido pasadas a un ordenador en forma de modelo mallado que se ha tratado con un programa capaz de sintetizar expresiones faciales. El resultado son modelos de gran personalidad dramática. Para el resto del cuerpo se ha utilizado un sistema de captura de movimientos que actores reales interpretaron pertrechados de luces, que servirían de guía para diez cámaras que recogieron el movimiento de cada articulación. El software de Alias Wavefront y el hardware de Silicon Graphics han sido los escogidos para traducir estos datos a los modelos animados. Con esto se ha procurado obtener una perfecta sincronización de movimientos en los diálogos.





Almas a la perdición

FRANK: Es el típico casanova, le atormenta su frustrada vocación de artista.

GISELE: Una oronda joven que vive de espaldas al mundo por culpa de sus complejos.

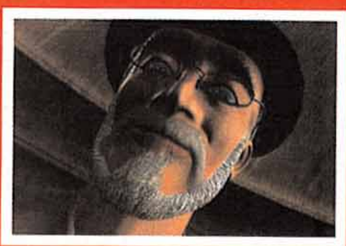
HANNIBAL: Es un intrépido domador. Misógino, violento y narcisista, no tiene todo el valor que le gustaría aparentar.

LILY & JODY: Estas dos siamesas son pura ternura. Enamoradas del mismo personaje, ponen toda su pasión en agradar a Hannibal.

NATHANIEL: Este profesor con aires de sabelotodo vive atormentado por los recuerdos de la guerra, en la que perdió a su mujer.

THEODORE: Misterioso personaje del que poco sabrá Fausto hasta que llegue a conocerle personalmente.

TOD: Arrastra desde su juventud el trauma de haber sido abandonado por sus progenitores y dedica todos sus esfuerzos a ayudar a los niños con su condición de huérfano.





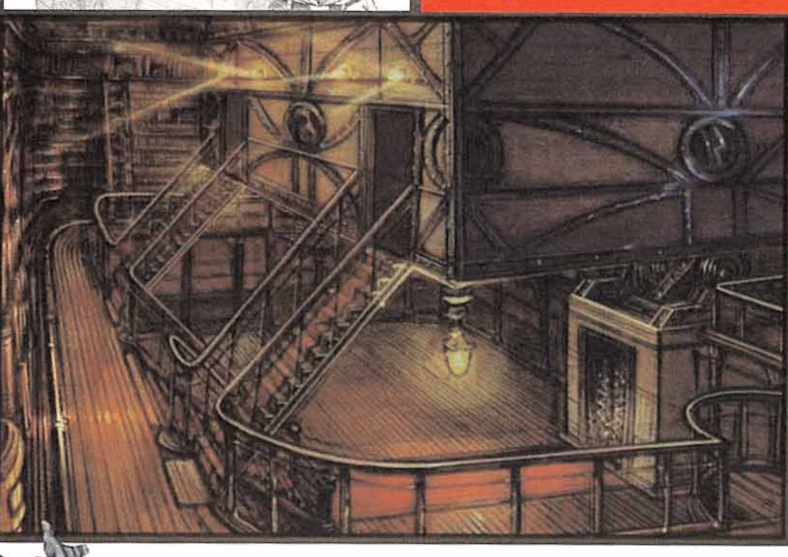












bien conocidas por los aficionados a la aventura, también han sido introducidos algunos elementos y partes del juego que se gestionan en tiempo real, pero esta novedad no estará del todo concretada en cada uno de sus puntos hasta que el programa esté completamente terminado. Lo que sí parece seguro ya es que contará con una elevada resolución y una paleta de color de 24 bit.

Aparte, la banda sonora suena de maravilla y es probablemente una de las mejores en el género, misteriosa, tétrica y a la vez delirante. Una cualidad es que los requerimientos técnicos de «Fausto» serán bastante asequibles para la mayoría de PCs, aunque como siempre un lector de CD rápido será determinante para adecuar el ritmo de las animaciones. En este sentido, cabe señalar que la compañía está intentando acortar en la media de lo posible los tiempos de carga, un inconveniente que se ha dado casi en cada título.

UN CLÁSICO DE CRYO

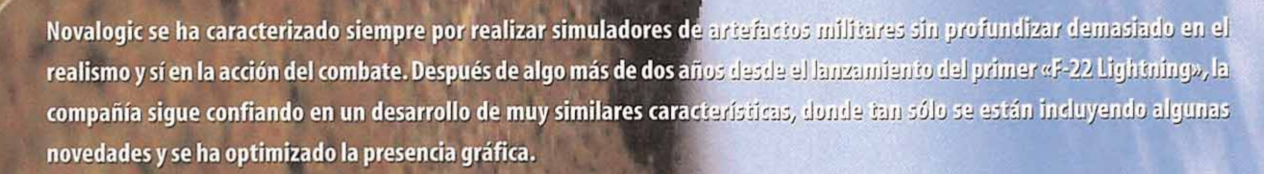
Cryo sigue confiando en su peculiar representación de entornos, pero ante la proliferación de los juegos en 3D tiene en contra la falta de esa sensación de estar jugando "en tiempo real" con total libertad acción. «Fausto» no va a ser un juego fácil, independientemente de su nivel de dificultad, aunque su estilo de juego es bastante clásico y en su interfaz Cryo está haciendo un esfuerzo notable para mejorar la interacción, el juego requerirá mucha dedicación y paciencia. Tiene una ambientación y un hilo argumental realmente fuera de lo común, que no serán asimilables para cualquier jugador. Sin embargo, el tema tratado significa un interesante desafío que sin duda los aficionados a la aventura encontrarán de su agrado y tiene un toque de originalidad que airea el saturado panorama de los videojuegos. Mención aparte merece la realización técnica que tiene un cuidadísimo diseño de todos personajes.

S.T.M.

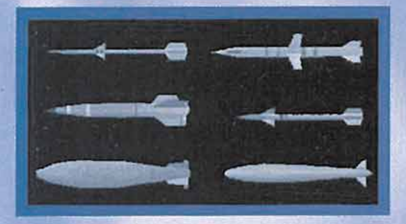
F-22 LIGHTNING 3







Novalogic se ha caracterizado siempre por realizar simuladores de artefactos militares sin profundizar demasiado en el realismo y sí en la acción del combate. Después de algo más de dos años desde el lanzamiento del primer «F-22 Lightning», la compañía sigue confiando en un desarrollo de muy similares características, donde tan sólo se están incluyendo algunas novedades y se ha optimizado la presencia gráfica.



Carga bélica

Bien en las bodegas internas o bajo las alas, el F-22 será capaz de portar diverso armamento aire-aire y aire-tierra que en este programa serán reproducidos fielmente reproducidos:

AIM-9M SIDEWINDER: Misil aire-aire de corto alcance guiado por infrarrojos.

AIM-120C AAMRAM: Misil aire-aire de alcance medio-largo de guía inercial y activa en la última fase por un radar en su ojiva.

AGM-88 HARM: Misil aire-tierra que localiza las fuentes de emisión de radar enemigas, destinado a destruir sus antenas.

JDAM: Bomba todo tiempo guiada por un sistema pasivo mediante GPS.

BLU-109: Bomba de alto explosivo sin guía con acción retardada, destinada a estructuras reforzadas.

B61: Bomba táctica termonuclear de 10 Kilotones, sin guía.

M61 A2: Cañón de 20 mm, con 480 proyectiles con una cadencia de 6000/minuto

Pocas novedades

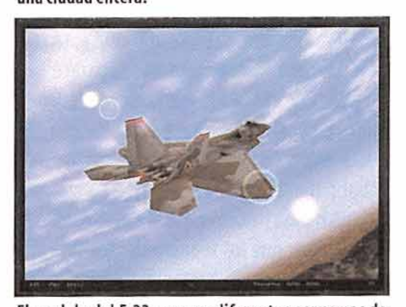
El programa «F-22 Lightning 3» nos situará en cuatro emplazamientos distintos de conflicto por todo el mundo, donde se requiere la actuación del caza táctico más avanzado y poderoso del momento. De nuevo, el programa ofrecerá misiones rápidas y de campaña, pero en ambos casos parece que estarán predefinidas, manteniendo un sistema de juego algo obsoleto a tenor de las auténticas simulaciones de entornos bélicos que ya nos acostumbramos a ver. Sin embargo, la integración del programa en el Novaworld, un sistema de batallas para múltiples usuarios a través de Internet, ha sido realizada con la intención de dotarle de más diversidad y emoción de lo que proporcionan las citadas misiones enlatadas y, por cierto, bastante similares en su planteamiento táctico.
Aparte por su particular forma de juego, más orientada a la acción, parece que aquí será donde «F-22 Lightning 3» alcance su plenitud. En este sentido, Novalogic ha introducido el sistema Voice-Over-Net, una tecnología que mediante un conjunto de altavoces y cascos permite al jugador comunicarse mediante el habla con otros por Internet, de la misma manera que en un chat, pero con la voz.

LIGHTNING AIRQUAKE

Por lo demás, el juego apenas estará dotado de mejoras técnicas, resultando muy similar a otros simuladores de la compañía más recientes, aunque sí es cierto que, al igual que en su anterior programa «F-16 MRF», Novalogic ha contado con la colaboración inestimable de Dave Ferguson, director de operaciones de vuelo de la compañía aeronáutica Lockheed Martin, de la cual la división Skunk Works (Trabajos Mofeta) es responsable del desarrollo del caza en la vida real. De esta colaboración se ha beneficiado sobre todo el apartado de aviónica de este simulador, que parece va a ser bastante verosímil a lo publicado por la prensa del sector, y más concretamente el de los sistemas de armas y el HUD.
Así mismo, esta vez será necesario utilizar el armamento con más precisión y lanzarlo dentro del rango de disparo y dentro del margen de situación adecuado par que alcance su objetivo. Sí se mantienen, por otra parte, algunas maniobras automatizadas, como el despegue, aterrizaje, la asignación de objetivos para crear una lista de disparo, el reabastecimiento en vuelo, e incluso se han añadido otras más relacionadas con el uso del piloto automático. Claramente el juego se centrará sobre todo en las maniobras de combate, evitando largos trayectos de inactividad entre puntos de trayectoria y manteniendo el juego en una acción ininterrumpida con múltiples amenazas y objetivos a los que atacar, así que esto obligará a conocer la situación de los aviones a nuestro alrededor constantemente. Además, será necesario esta vez que el eficiente wingman trabaje más de lo que estamos acostumbrados.



Sólo después de recibir el mensaje de autorización podremos lanzar la bomba nuclear capaz de destruir una ciudad entera.

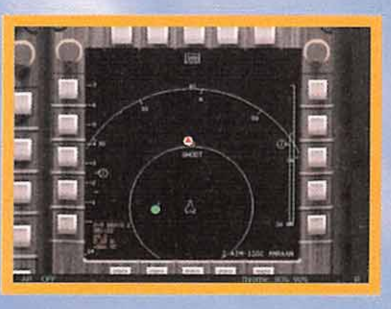


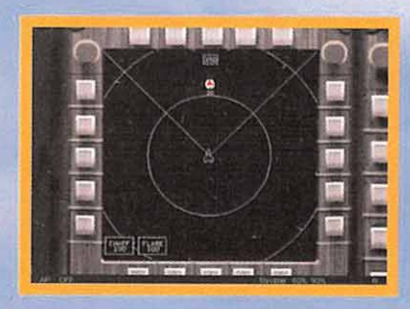
El modelo del F-22, con sus diferentes esquemas de camuflaje, estará realizado en este programa de Novalogic con un buen nivel de detalle.

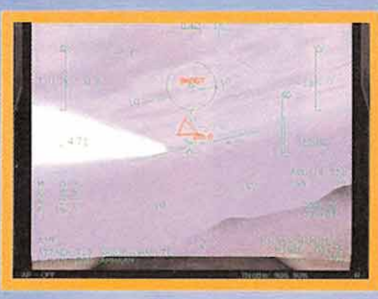
NO MUCHO MÁS

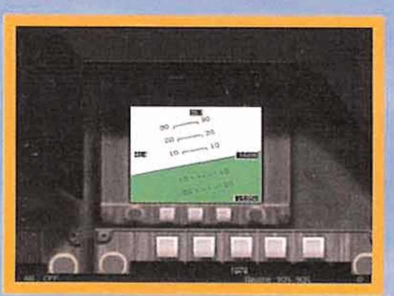
Gráficamente, se delatan similitudes con otros desarrollos de Novalogic que van quedando algo desfasadas, como es la de la generación del terreno por medio de una densa niebla en el horizonte. También los patrones de textura del terreno presentarán algunas incorrecciones



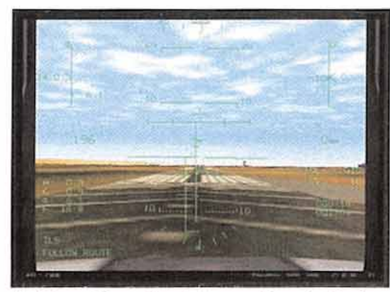








Novalogic sigue en una fórmula donde prima el entretenimiento por encima del realismo en la simulación, pero aún así el hecho de utilizar la misma base para un programa después de dos años no promete mucho



El sistema ILS se activará al sacar el tren de aterrizaje para ayudarnos en la maniobra de aproximación a la pista.



El mensaje Shoot en el HUD nos indicará el momento en el que el objetivo seleccionado se encuentre en el rango del misil.

cuando se vuela a baja cota, pero mantienen un buen nivel gráfico al elevarse. Los efectos atmosféricos serán muy vistosos, en especial el de la tormenta donde abundan rayos y relámpagos, y también la espectacular explosión del armamento nuclear. Los aviones y vehículos no pasan de aceptables, a excepción del F-22 que está realizado con gran detalle, claro está. Un aspecto apreciable también del F-22 será el del sonido del motor y de los sistemas del avión, bastante acertado, y todo apunta a que el programa esté doblado a nuestro idioma, como es habitual en los programas de la compañía que llegan a nuestro país.

En definitiva, el desarrollo de «F-22 Lightning 3» tendrá como resultado básicamente el mismo programa que la primera entrega, al que se le habrán realizado numerosas mejoras, pero quizá no lo suficientemente importantes –aparte de la aceleración gráfica– como para que se considere un gran salto cualitativo. Parece que Novalogic pretende exprimir al máximo un engine y sistema de juego al que se le empieza a notar el paso del tiempo. Será divertido y tendrá detalles muy buenos, pero las tendencias actuales exigen un programa más complejo, no en el grado de simulación sino en el logro de una sensación de vuelo más acertada con lo que se pretende simular la representación del combate y las posibilidades de juego. Veremos.

S.T.M.



Volar es ahora más fácil

El F-22 fue concebido como un avión que liberase al piloto en la medida de lo posible de tareas secundarias permitiéndole concentrarse en labores más críticas y en el combate aéreo. Para ello, se investigaron y desarrollaron nuevos conceptos en sus sistemas de aviónica y armamento. Las pantallas multifunción (MDF) y la de visión frontal proyectada (HUD) son un claro ejemplo de esto y de hecho le convierten en el primer avión íntegramente digital. Estas pantallas táctiles proporcionan de forma sencilla una gran cantidad de información de manera integrada para el piloto, sustituyendo en muchos casos los datos numéricos por una simbología más intuitiva. En «F-22 Lightning 3» podremos conocer cómo funcionan éstas, a tenor de los aún pocos datos que se conocen a ciencia cierta del avión. Su representación es muy verosímil, aunque probablemente en el avión real existan más funciones.

• HUD: La pantalla de cristal en la que se proyectan símbolos es un instrumento casi obligado para los aviones de combate actuales. En general presenta en diferentes modos datos imprescindibles sobre sistemas de localización de objetivos, puntería, navegación y armamento sin necesidad de apartar la vista del frente.

• STORES DISPLAY: La pantalla de existencias muestra gráficamente que armamento está disponible, así como el combustible, número de bengalas y chaffs, y la potencia aplicada a los motores.

• MDF DEFENSE: Indica las amenazas potenciales a tener en cuenta, incluyendo cazas enemigos, emplazamientos SAM y misiles lanzados hacia el F-22 con los datos de velocidad, orientación, etc. Está destinado a ayudar al piloto en las maniobras evasivas y para evitar entrar en el rango de detección de los radares enemigos.

• MDF NAVIGATION: Mostrando la ruta preestablecida y los puntos asignados a la navegación; esta pantalla ayuda al piloto a conocer en todo momento la situación táctica de su avión.

• MDF ATTACK: Esta pantalla muestra solamente aviones enemigos, para que el piloto pueda concentrarse en las maniobras de combate aéreo. Además de la simbología de cada avión, muestra una serie de datos sobre el que esté seleccionado y también indica cuáles de ellos están en la lista de disparo.

• STATUS DISPLAY: Todos los sistemas del avión están representados en esta pantalla proporcionando al piloto información sobre el estado operativo de estos para lo que el avión realiza diagnósticos periódicos.

STANDBY FLIGHT GROUP DISPLAY: En esta pantalla viene representado un horizonte artificial que se revela fundamental para el vuelo en condiciones de baja visibilidad. También nos da otros datos del HUD como la altura, velocidad y el vector de dirección.

SWAT 3D

La formación del equipo

Una de las posibilidades que tendremos en el juego será la de modificar al cien por ciento nuestro grupo de acción, en cuanto a integrantes, pues cada uno de los SWAT tendrá unas habilidades y características físicas que le harán propicio para un trabajo, o no; también podremos elegir armas y complementos, como detonadores de tiempo, diferentes rifles de repetición y pistolas automáticas; granadas cegadoras, bengalas, palancas y un largo etcétera de equipo disponible. De nuestra elección dependerá el éxito o el fracaso de la misión.

Operaciones **especiales**

Si hay un equipo de asalto de la policía de Estados Unidos capaz de llevar a cabo operaciones de asalto y rescate con un éxito total, esos son los SWAT. Sierra ya ha realizado hasta el momento dos juegos que tienen a este grupo de élite como protagonistas, y éste que ahora nos ocupa va camino de ser el tercero y, sin duda, el mejor de los tres.

Podemos afirmar categóricamente que así va a ser, pues solamente después de ver los primeros compases del programa, que aún se encuentra en proceso de desarrollo, nos hemos dado cuenta de las tremendas posibilidades, tanto tecnológicas como lúdicas, que el título posee. Los chicos de Sierra están muy contentos con el resultado que están obteniendo y, la verdad, no nos extraña ni lo más mínimo pues, gráficamente, podemos decir que será poco menos que sorprendente. El realismo, tanto de los personajes como de las estancias en las que vamos a desplazar a nuestro equipo será elevado como pocas veces hemos visto en un juego de estas características. Características que, podríamos decir, le asemejan a otros juegos que ya están disponibles en el mercado, con gran éxito por otro lado.

Por supuesto, y seguro que todos vosotros lo habéis adivinado también tras ver las imágenes que acompañan a este artículo, nos estamos refiriendo a títulos como «Rainbow Six», o ya más ambientado en la Segunda Guerra Mundial, «Hidden & Dangerous».

«SWAT 3D» dará un paso hacia delante en el camino de la perfección, pues tanto en vistosidad, como en jugabilidad será sorprendente. Con una acción tan trepidante como la que se desarrollará ante la pantalla de nuestro ordenador, pues las operaciones SWAT son prácticamente cuestión de minutos, lo que precisamos para movernos con efectividad por el escenario, es un interfaz de usuario sencillo e intuitivo y precisamente así lo están diseñando los programadores y diseñadores encargados del proyecto. Ya desde que comenzaran el trabajo, llegaron a la conclusión de que la manera más rápida de desarrollar una acción de equipo es mediante golpes de teclado, prescindiendo de menús y selecciones con el ratón, que lo único que consiguen es frenar el rápido progreso necesario para conservar el realismo que todos quieren que el juego tenga. Así, con unas teclas al efecto, podremos seleccionar a los diferentes escuadrones de nuestro equipo, normalmente el rojo y el azul, y con las teclas de función las acciones que pueden llevar a cabo y que, dependiendo de donde esté apuntando nuestro cursor, serán unas u otras, es decir, si por ejemplo nuestro SWAT está mirando hacia una puerta, las posibles órdenes serían vigilarla, abrirla e investigar por dentro, sellarla, etc.

«SWAT 3D» llamará mucho la atención por sus tremendas posibilidades, de las cuales hemos podido ser partícipes, a pesar de haber visto una versión muy previa a la finalizada, con muchas cosas aún por ser implementadas. Sin embargo, la sensación que hemos percibido es francamente positiva y dice mucho del buen hacer que sigue teniendo esta compañía legendaria como es Sierra, que a pesar de llevar muchos años en el sector, no ha perdido ese afán de superación, del cual somos los principales beneficiarios.

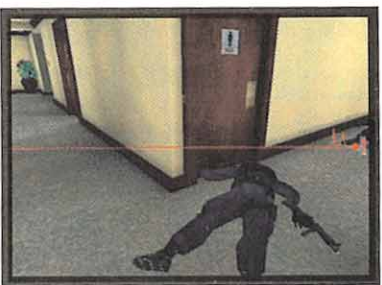
C.F.M.



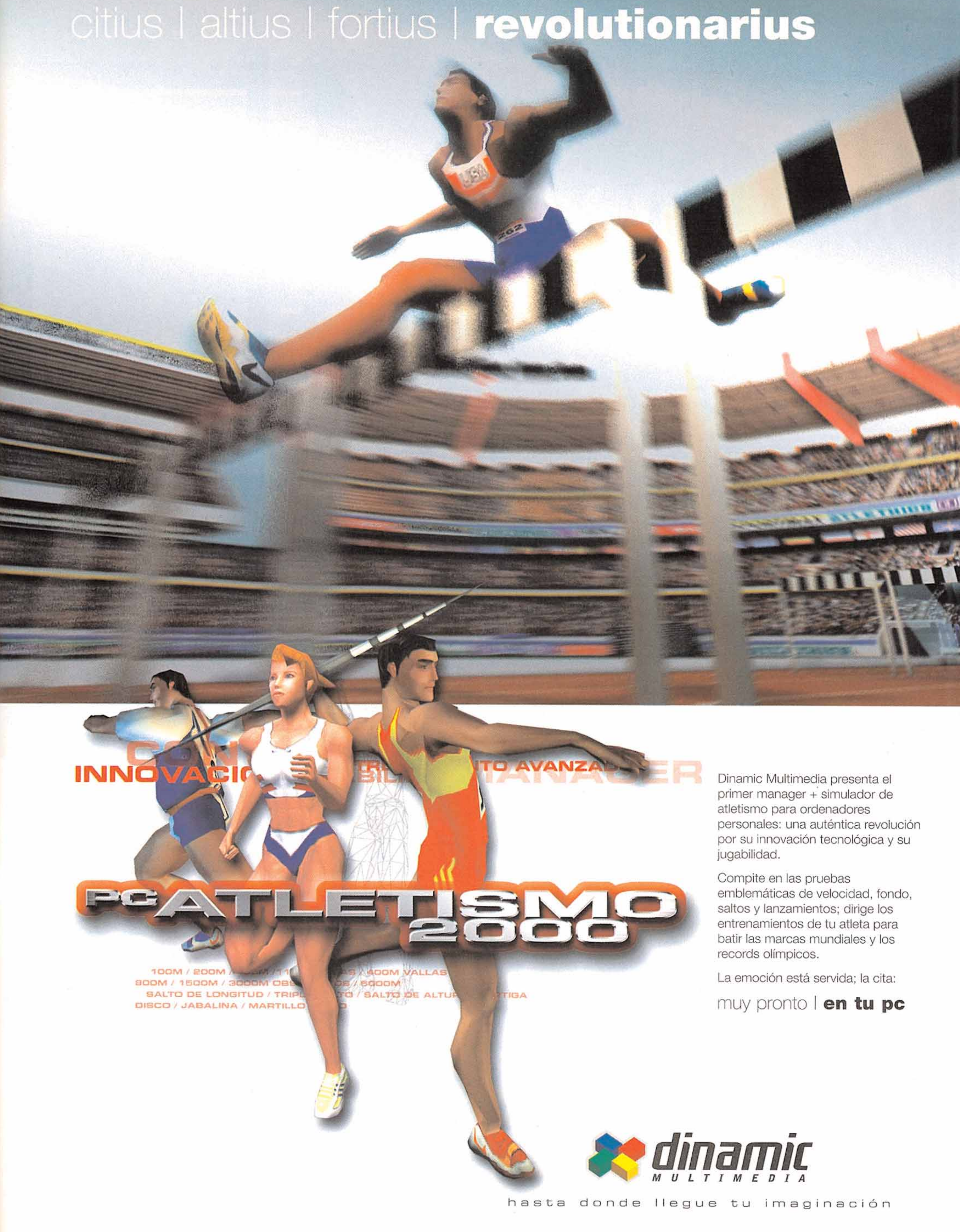
Siempre contaremos con un equipo de cinco SWAT, todos ellos preparados y entrenados para las más duras situaciones y capaces de llevar a cabo cualquier acción que se les encomiende.

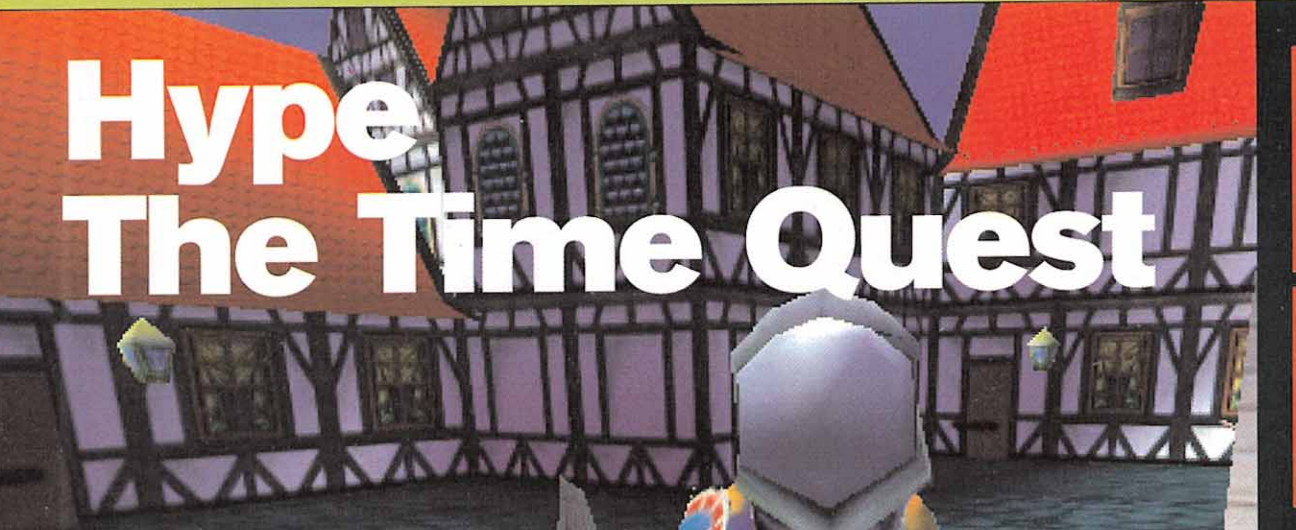


Los terroristas, asaltadores, ladrones y toda la gentuza que pone en peligro la vida del civil, podrán esconderse en cualquier parte de los edificios que el equipo SWAT tome al asalto, por lo que habrá que tener mil ojos.



Si no llevamos a cabo una buena acción estratégica, lo más lógico y normal es que nuestro equipo acabe siendo abatido por las balas y la intentona de solucionar la situación acabe en un completo fracaso.


citius | altius | fortius | revolutionarius
PC ATLETISMO 2000
Dinamic Multimedia presenta el primer manager + simulador de atletismo para ordenadores personales: una auténtica revolución por su innovación tecnológica y su jugabilidad.
Compite en las pruebas emblemáticas de velocidad, fondo, saltos y lanzamientos; dirige los entrenamientos de tu atleta para batir las marcas mundiales y los records olímpicos.
La emoción está servida; la cita:
muy pronto | en tu pc
dinamic
MULTIMEDIA
hasta donde llegue tu imaginación
PC-cdrom Windows™95/98
www.dinamic.net
Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática



Hype The Time Quest

El programa es uno de los primeros en los que Ubi Soft ha implementado un engine propio, con el que la compañía quiere aumentar sus propias posibilidades de innovación técnica

Ubi Soft lanzará pronto, como muchos sabéis, una serie de títulos basados en las famosas figuras de Playmobil. El reclamo de la compañía se centra en ofrecer un título que rescate la magia de unos juguetes populares, objetivo para el que además ha está procurando proporcionar un buen desarrollo técnico basado en entornos y puzzles tridimensionales, un gran componente de acción y un elevado ritmo en el juego.

Hype, el héroe

Nacido de padres desconocidos, Hype fue rescatado por la princesa Lyzothe de la que es acérrimo defensor. Sirviendo al Rey Taskan IV como caballero, su coraje y bondad serán sus mejores virtudes para enfrentarse al Caballero Negro y sus secuaces. Por si acaso, eso sí, que no falte espada por si hay que dar algún correctivo y los poderes mágicos para usarlos como arma arrojadiza. Empezaremos la aventura convertidos en piedra hasta que el mago Gogood nos libere, pero si somos abatidos volveremos a petrificarnos para la eternidad.

El caballero del tiempo

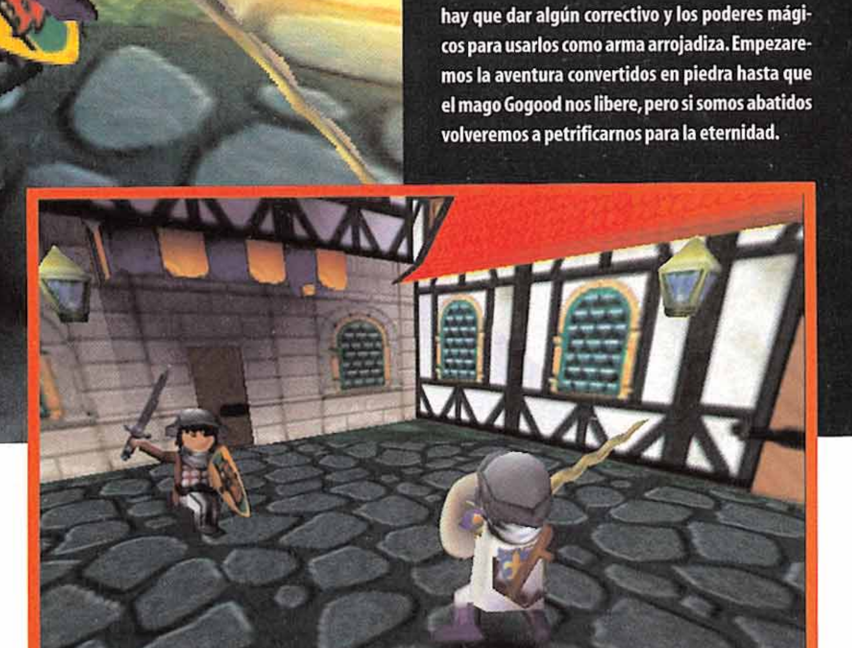
Enfocado como está a un público joven –que no infantil–, quizá la experiencia sea más necesaria de lo que pueda parecer en un principio, ya que planteará ciertos retos y una habilidad que sobrepasarán a los usuarios de edades muy tempranas, sin ánimo subestimar a los peques –que muchas veces son capaces de darnos sopas con ondas en los programas más difíciles–. El juego es asequible para un gran margen de público en lo que refiere dificultad, pero los puzzles son lo suficientemente complejos para que puedan resultar interesantes en edades más adultas. «Hype. The Time Quest» es una aventura que hace un homenaje a las populares figuras con las que la mayoría hemos pasado divertidos ratos en nuestra infancia.

LA VIRTUD DEL CABALLERO

«Hype. The Time Quest» está ambientado en escenarios medievales que tendrán como esencia los mitos de la magia y la espada. El héroe, convertido en estatua de piedra, es devuelto a la vida por un mago que le guiará y le enseñará a usar sus facultades en un tiempo desconocido. Hype, caballero del Rey Taskan IV, ha retornado al pasado en forma de estatua para cambiar el curso del tiempo y poder derrotar al maléfico Caballero Negro que amenaza el futuro del reino. Para ello deberá encontrar la llave del tiempo con la que retornar a la época de la que es original. En su aventura encontrará un cierto número de personajes, aliados y enemigos, con los que deberá interactuar, ayudando, luchando u obteniendo pistas y objetos necesarios para la resolución de enigmas y el éxito en el combate en su mayor parte.

El programa, está siendo diseñado a modo de aventura 3D sin innovaciones de gran importancia en su estilo de juego, pero también incorporará algunos elementos de otros géneros, en particular de los JDR.

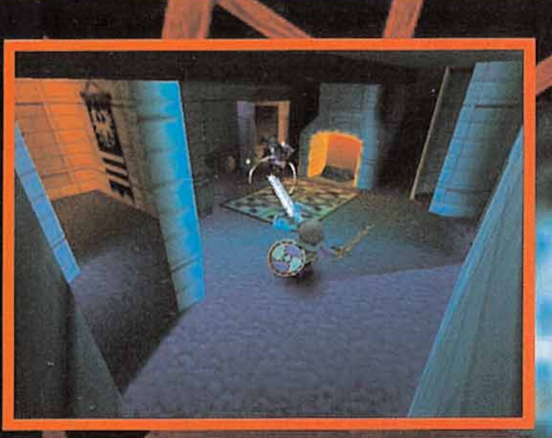
Las habilidades de Hype irán en aumento a lo largo de la aventura, iniciándose en diversos senderos de la magia. Al aprender estas habilidades en estos senderos podremos utilizar poderes en las invocaciones de Hielo, la Luz, la Electricidad y posteriormente, en niveles avanzados, podremos invocar a criaturas mitológicas, como un Dragón que nos servirá como medio de transporte. También irá adquiriendo diversas armas que ganarán en eficacia al beneficiarse de los poderes mágicos que posea.

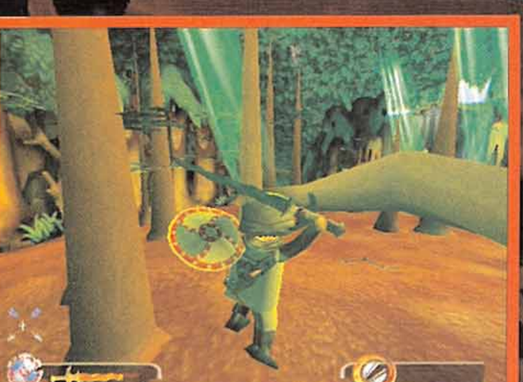


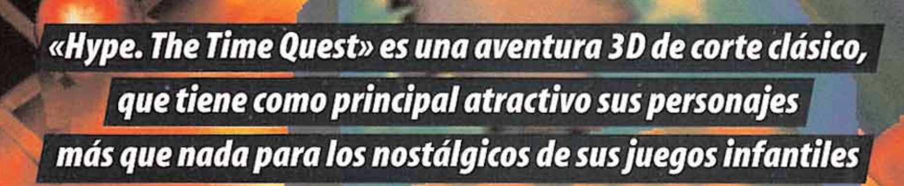
Los enemigos serán muy certeros así que, durante el combate, deberá practicarse hasta hacerse con el control del personaje adecuadamente.

EL REINO DE TORRAS

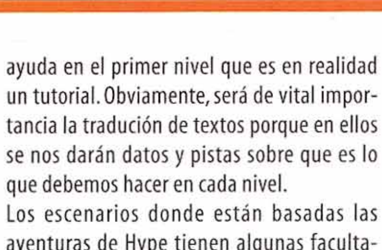
El programa contará con un interfaz típico de las aventuras donde se nos muestra el personaje en una perspectiva en tercera persona alternando en ciertas ocasiones a la primera persona, por ejemplo en la utilización de la ballesta. Cuando se origine algún acontecimiento de importancia, la acción se verá interrumpida por secuencias cinemáticas, sin abandonar el entorno tridimensional, así como al iniciar un diálogo. Tales diálogos tendrán un desarrollo lineal, con una función de información más que de interacción. Ubi Soft parece haber acertado con la presentación de los mismos, que se nos muestran las expresiones más relevantes sobreimpresionadas con un lenguaje directo, y resultarán de gran







«Hype. The Time Quest» es una aventura 3D de corte clásico, que tiene como principal atractivo sus personajes más que nada para los nostálgicos de sus juegos infantiles





El héroe de Torras

En «Hype. The Time Quest» no sólo vamos a encontrarnos con las archiconocidas figuras de Playmobil. Todo lo que se refiere al entorno, desde casas, animales, vehículos o las armas tendrán el aspecto de haber sido creado a partir de los accesorios que acompañaban a las figuras. Los escenarios también resultarán acordes con el estilo de los juguetes, con una construcción sencilla en sus formas pero con detalles muy originales.



Tanto en escenarios externos como internos, preciosistas efectos de luz siempre estarán presentes, cambiando por completo la ambientación según el momento.



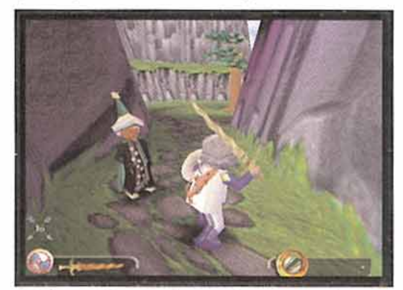
Al igual que estos lobos, todos los personajes, animales y edificaciones tendrán una gran similitud con todo el mundo Playmobil.

ayuda en el primer nivel que es en realidad un tutorial. Obviamente, será de vital importancia la tradución de textos porque en ellos se nos darán datos y pistas sobre que es lo que debemos hacer en cada nivel.

Los escenarios donde están basadas las aventuras de Hype tienen algunas facultades que se perfilan bastante atractivas y que forman parte de un desarrollo para el que UBI ha implementado un motor 3D de creación propia. Técnicamente, no es todo avanzado que las características del hardware de última generación permiten, pero a su favor tiene una calidad gráfica más que suficiente y también la virtud de no ser demasiado exigente en los requerimientos del equipo. No obstante por ahora, la aplicación de las luces y el mapeado de las texturas no están libres de algunos errores, de no demasiada importancia.

Encontraremos que cada escenario cambiará su apariencia a lo largo de la aventura, bien por que ciertos acontecimientos en la historia lo modifiquen o por que sean visitados por nuestro personaje en diferentes épocas. Ubi Soft está logrando en esta línea una ambientación acertada, dado que en síntesis los escenarios del programa tienen la facultad de "crecer". El título se presenta con una realización que sin ser perfecta es suficiente para aportar algunos elementos que llamarán la atención, sin contar con la que pueda generarse de tener tales personajes.

S.T.M.



A lo largo del escenario encontraremos puntos para salvar la partida, pero habrá que tener en cuenta que en niveles avanzados, estos puntos no abundan.



Este luchador, llamado Sumo Monk, es uno de los peores enemigos de Hype, y a pesar de su volumen es lo bastante ágil para saltar sobre nuestro personaje.

Faraón

Prodigios arquitectónicos

En «Faraón» podremos llevar a cabo grandiosas construcciones de toda índole, pero sin duda, lo más impresionante del hecho es que incluso tendremos la posibilidad de edificar esculturas y prodigios arquitectónicos reales, como el Templo de Luxor, o la conocida por todos Esfinge, sólo que con la nariz entera, como se puede apreciar.

La economía de la civilización podrá mejorarse por muchos sectores, siendo el principal, sin duda alguna, el cultivo de cereales pues, aprovechando las cercanías del Nilo, podremos conseguir unas cosechas inmejorables.

Dinastías legendarias

Una de las civilizaciones que más interés ha despertado entre los historiadores, arqueólogos y etnólogos es, sin duda alguna, la del antiguo Egipto. El aura de misterio que siempre ha rodeado sus construcciones y descubrimientos, los numerosos legados que nos han dejado y que aún siguen fascinando a la gente y, en definitiva, el encanto que ninguna otra civilización ha transmitido a posteriores generaciones, ha suscitado una curiosidad creciente, convertida en estudio exhaustivo, enciclopedias sobre el tema, miles de leyendas, novelas, películas y, en breve, gracias al buen hacer de Sierra, en software lúdico.

Con un nombre tan característico y explicativo como es «Faraón»", la compañía, famosa por incontables títulos, entre los que cabría destacar todas las series «King's Quest», «Space Quest», «Quest for Glory», «Caesar», «Gabriel Knight» o «Phantasmagoria», por nombrar algunas, está a punto de finalizar un juego de estrategia en tiempo real que usará el mismo motor gráfico, mejorado, de una de las series antes enumeradas, es decir, «Caesar». El resultado será un impresionante despliegue arquitectónico, que está siendo estudiado concienzudamente, plasmado con alto grado de detalle, para lograr ese índice de realismo necesario en este tipo de juegos y que, ya se hizo palpable en el último «Caesar», el cual será superado con creces por «Faraón».

Si bien, como juego de estrategia, «Faraón» no incluirá ninguna novedad destacable, pues lo que hará será perfeccionar los elementos ya existentes en el género, si será innovador en el aspecto argumental, pues, a diferencia de otros juegos del mismo estilo, aquí no encarnaremos a un todopoderoso general de un ejército, o a un brujo de formidables poderes cósmicos; tampoco seremos introducidos en el rol de un faraón, como muchos podríais pensar, sino que lo vamos a hacer en el de varios, es decir, cada nivel del juego pertenecerá a una dinastía concreta de la familia faraónica, y el máximo representante de ese momento tendrá como labor construir su mausoleo antes de fallecer, por lo que deberá gestionar las riquezas de su reino, así como el contento de los habitantes para que trabajen sin necesidad de ser esclavizados en la grandiosa construcción. De conseguirlo, pasaremos al siguiente nivel, donde será el descendiente del anterior el encargado de hacer prosperar la civilización y, por supuesto, de construir su tumba que deberá ser respetando las costumbres faraónicas más imponente y espectacular, si cabe, lo que conllevará una mayor dificultad para solucionar el escenario.

«Faraón» sorprenderá a propios y extraños por su calidad y por aportar al género una innovación argumental tan grande, pues al tocar un tema tan atrayente como es el antiguo Egipto, seguro que gustará enormemente a todos los seguidores o atraídos por este tema.

C.F.M.

Los titánicos esfuerzos llevados a cabo por la legión de trabajadores, al construir las pirámides, estará bien representado en el juego, debido al tiempo que será necesario para la finalización del trabajo.



En los alrededores del caudaloso Nilo construiremos nuestra civilización, aprovechando la fertilidad de las tierras lindantes. El comercio se realizará casi siempre con barcos que surcarán el río en ambas direcciones.

GTA2

GRAND THEFT AUTO 2
ROBAR COCHES ES LA PARTE MÁS FÁCIL

WWW.GTA2.COM

PlayStation y los logos de PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. DMA y el logo de DMA son marcas de DMA Design, Ltd. Rockstar Games y el logo de Rockstar son marcas de Take -Two Interactive Software, Inc.
© 1999 Todos los derechos reservados.













Av. de Burgos, 16 D.1°. 28036 Madrid · Telf.: 91 384 68 80 · Fax: 91 766 64 74 · Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Flight Simulator 2000

Desde los años 80 en el mercado han aparecido miles de juegos y títulos. En el campo de la simulación aérea la proliferación ha sido increíble, pero pocos juegos de ordenador han conseguido mantenerse a través del paso de los años y llegar a nuestros días siendo considerado un título mítico e imprescindible en los discos duros. Está claro que si nos referimos al mundillo de los simuladores de vuelo, este juego no puede ser otro que «Flight Simulator» de Microsoft y más específicamente su última entrega, «Flight Simulator 2000».

La saga continúa

Los aficionados nos hemos acostumbrado a que cada dos años Microsoft ponga en el mercado una versión actualizada de «Flight Simulator» con mejores gráficos, más escenarios, más ciudades, más aviones y pula los defectos de versiones anteriores.

Después de la aparición el pasado año de «Combat Flight Simulator», estaba claro que todos los avances técnicos de este sim, que no fueron pocos, se incorporarían a la futura versión del «FS». Microsoft sorprendió a la opinión publica –del mundillo de los sims– no anunciando nada de este nuevo «FS» en la reunión de prensa "Gamestock" y se reservó para una aplastante exposición en el E3, anunciando su salida para este otoño.

Además, la salida al mercado no será de un solo producto, sino de dos. El primero será «FS 2000» y estará enfocado al mercado general de juegos y para los aficionados. Algo más tarde, la segunda caja estará en las estanterías, y se llamara «FS2000 Pro» y estará destinado a profesionales y verdaderos aficionados. Esta versión Pro incorporará más detalles técnicos y será aún más realista, más difícil y... más cara, también.

MUCHO MÁS QUE UNA ACTUALIZACIÓN

Las preguntas que muchos nos hacemos cada vez que Microsoft saca al mercado una nueva versión del «FS» son muy claras y razonables. ¿Realmente está la gente dispuesta a gastar unas 10 000 pesetas más o menos cada año o dos años para volver a comprar el mismo juego, pero más bonito? ¿Por qué, si ya nos hemos acostumbrado al «FS 98», o incluso al «FS 95», y disfrutamos con ellos como enanos, tenemos que cambiar de nuevo? ¿Es realmente la nueva entrega tan buena y espectacular que no tenerla sería un pecado? Es difícil decir si Microsoft está respondiendo a las peticiones de los aficionados –cosa que algunos no hacen nunca–, o si sólo están respondiendo directamente a los productos competidores. El caso es que por una u otra razón, «Flight Simulator 2000» tiene muchas más cosas que sus anteriores versiones. «FS 2000» incorporará unos 17 000 aeródromos y aeropuertos. Más de cincuenta ciudades, de las cuales seis están representadas con todo lujo de detalles y a muy alta resolución –Nueva York, París, Chicago, Londres, San Francisco y Los Ángeles. A ver cuándo se acuerda alguien de Madrid o Barcelona...–. También habrá escenarios diferentes dependiendo de las estaciones anuales, además de dos aviones nuevos –Boeing 777-300 y el Concorde– que acompañarán a los ya clásicos Cessna 182 y Learjet 45, los acrobáticos Extra 300 y al turbo-helicóptero BellJetranger III. Y, por supuesto, de nuevo todos los miles de aviones que hay en la red preparados para versiones anteriores, pero que valdrán para ésta, ya que los motores de edición de estructuras y aviones siguen siendo los mismos.

Por último, a nuestro gusto, una de las mejoras es que ahora los manuales, además de ser más "gordos", son mucho más didácticos y realmente enseñan a pilotar y volar, además de tener las instrucciones del juego.

NUEVOS SISTEMAS, MEJORES GRÁFICOS

Ahora estarán incluidos algunos sistemas que en anteriores versiones se encargaban de incorporarlas los aficionados, o pequeñas empresas de software que a sabiendas de las peticiones creaban estos pequeños pero útiles complementos. Ahora «FS 2000» tendrá su propio GPS (Global Positioning System) y muchos más detalles como un planificado gráfico de aviones.

Como era de esperar, también los chicos de Microsoft han retocado y mejorado muchos



«Flight Simulator 2000» incorporará unos diecisiete mil aeródromos y aeropuertos y más de cincuenta ciudades, de las cuales seis están representadas con todo lujo de detalles

aspectos gráficos. Tal vez el más llamativo sea el nuevo sistema de representación del terreno, ahora basado en una textura de 16 bit de color sobre un modelado global de alturas reales. Las texturas se han mejorado en resolución, tanto las del terreno como las de los edificios. Las nubes, que en «FS 98» dejaban algo que desear, se han modelado de nuevo por completo y ahora se ven muy, muy reales.

Los efectos climáticos han sido codificados en varios tipos y ahora podremos incorporarlos en nuestros vuelos consultando los datos on line de información del tiempo. Así podremos bajar de la Red las condiciones climáticas de una zona –los códigos coinciden con los de ese servidor– y cargarlos en nuestro PC, de manera que podremos hacer un vuelo con el tiempo real que está ocurriendo en este momento... calorcito en verano, nieve en invierno, huracanes en primavera, etc. Además, las mejoras gráficas también se han desplegado en conseguir que los efectos del clima y el tiempo se van realistas, muy realistas.

PARA AUTÉNTICOS PROFESIONALES

La versión Pro (Profesional) toma la base del «FS 2000» e incorpora unos cuantos añadidos, todo al parecer a gusto del consumidor. Uno de sus creadores afirma que se han evaluado miles de comentarios de pilotos profesionales y aficionados –el 25% de los poseedores del «FS 98» son pilotos de verdad–, y que aquellos más razonables, técnicamente hablando, se han incorporado al juego. Habrá dos pantallas de lectura de infrarrojos de entrenamiento, un manual más grande, dos aviones de más –Mooney Bravo y King Air 350–, seis ciudades más representadas a alta resolución –Boston, Berlín, Washington D.C., Seattle, Tokio y Roma... de Madrid o Barcelona nada de nada... en fin otra vez será–. Para regocijo y disfrute de los puristas, habrá un editor de aviónica y paneles de instrumentos, además de un buen montón de herramientas para poder crear nuestros aviones. Luego se pueden dejar en la red y así la gente puede aumentar la colección de aviones.

En fin, todas las novedades posibles... Todas las mejoras técnicas... Mucho maquillaje... Más aviones que antes... Pero en el fondo el «Flight Simulator». El sim que siempre hemos considerado como el rey. A pesar de la competencia encontrada –«Fly!», «Pro Pilot 2000», etc.– «Flight Simulator» seguirá siendo el punto de referencia. Y es que más sabe el diablo por viejo –17 años de título en las tiendas– que por diablo. Esperemos que en las estanterías de las tiendas españolas esté lo más pronto posible, aunque tal vez tengamos que esperar a Navidades o más tarde.

G. "Sharky" C.

La opinión pública

«Flight Simulator» y Microsoft deben gran parte de su éxito a terceros creadores de software que, en su modestia, han incorporado pequeñas ayudas para el programa en todas sus versiones. Pero este agradecimiento, que ahora se hace efectivo, ha tardado un tiempo en hacerse realidad. Originalmente fue indiferencia y en ocasiones hostilidad por parte del "pez grande". Ahora Microsoft ha tenido en cuenta la opinión de estos terceros implicados. Ha escuchado sus opiniones y ha incorporado sus ideas. Además, están apoyando a esas pequeñas productoras para mejorar sus productos y a cambio beneficiarse directamente de sus avances e ideas. Si a esto se le añade que Microsoft ha escuchado miles de opiniones de aficionados y profesionales y las más relevantes las ha aceptado e incorporado al juego, estamos ante un claro caso de evolución a gusto del consumidor. Pocos juegos o simulador lo han hecho con anterioridad. «Falcon 4.0» ha sido uno de los mejores ejemplos, aunque con anterioridad ya lo hizo DID con «EF2000» o Electronic Arts y Jane´s con «Apache Longbow».

Realmente es un gran detalle que un creador de software tan importante como Microsoft y además para un producto tan importante como «FS 2000», haya tenido en cuenta la opinión pública. Aunque aún está por ver si sencillamente es una maniobra para contrarrestar la competencia surgida en este último año, bastante dura por cierto. Esperemos no se pierda esta costumbre y este ejemplo sirva para que, a partir de ahora, seamos los aficionados los que podamos tomar parte en el asunto y orientar en nuestros gustos a los creadores. Aún así, la mejor manera de hacer simuladores de vuelo está clara: ser realistas al máximo.

Archipelagos

Nuestro objetivo en «Archipelagos» será poder crear porciones de terreno sobre el mar, uniendo así todas las islas del archipiélago.

Algunos mapas van a ser como un laberinto, lo que nos dificultará el movimiento hasta que podamos crear nuestros propios caminos sólidos.

Tierra a la vista

El éxito conseguido por el programa original «Archipelagos» alcanzó a gran cantidad de usuarios, si bien en nuestro país no tuvo la repercusión que en el resto de Europa. Ahora, diez años después de su aparición original en Amiga, una nueva versión –que no una segunda parte– para compatibles, con la extensión 2000 incluida, está siendo enfilada para una pronta aparición. «Archipelagos» será un título basado en puzzles, sin comparación en los juegos de su línea. Su estilo gráfico único y su sistema de juego cautivaron a un extenso público, y esta última versión seguramente llamará la atención de un nuevo sector de los usuarios de PC. Antes de nada cabe decir que definir un juego de estas características no es tarea fácil. Explicar qué es lo que abarcará «Archipelagos» es como explicar «Tetris», la sencilla naturaleza del juego se puede perder y complicar en exceso al ser detallada. Cada nivel del programa consiste en un archipiélago, un conjunto de islas separadas por el mar. El protagonista irá flotando a través de estas islas, obteniendo energía a medida que va alimentándose de calabazas en las palmeras. Necesitará usar esta energía para crear pedazos de tierra que ocupen cada vez más espacio en el archipiélago. Dispersos en éste también existen un cierto número de piedras y un obelisco, así que para completar cada nivel tendremos que destruirle. El poder del obelisco procede de las piedras del archipiélago, de modo que cada una de estas piedras debe ser destruida por ser portadoras de esta energía. Aunque antes, cómo no, tendremos que absorber la energía de las piedras; será imprescindible primero unirlas por medio de un camino por continuo al obelisco. Al mismo tiempo, encontraremos un número de criaturas que intentarán impedir nuestra labor devorando los pedazos de tierra que hemos creado, extendiendo un virus a través de las uniones de tierra o persiguiendo a nuestro personaje.

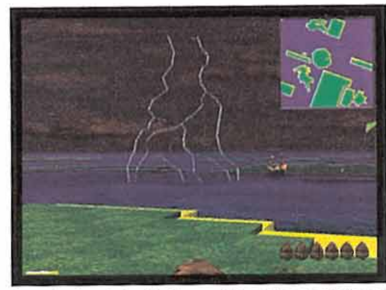


Niveles y niveles

Nunca antes hemos podido decir que un juego va a garantizar tantas horas de juego como «Archipelagos». Los 9.999 niveles que al parecer tendrá el programa, han de dar mucho de sí. No obstante, es conveniente decir que sólo los cien primeros están siendo creados por sus diseñadores, y el resto, de 101 a 9.999, serán generados aleatoriamente por el programa.



El obelisco es nuestro enemigo, así que tendremos que destruirlo al mismo tiempo que evitamos el sabotaje de nuestra labor.



Los efectos de luz incluyen diferentes condiciones meteorológicas que no vendrán a significar más que un elemento de variedad gráfica.

El programador del título original, Paul Carruthers, detalló en una entrevista algunos detalles más acerca de por qué el juego había sido rediseñado. La idea había surgido a raíz de una conversación de éste con David Nye, que también estuvo implicado en la publicación del título original, en la que este último le preguntó acerca de la posibilidad de realizar una versión del título original que pudiese funcionar bajo Windows con algunas mejoras. Para el equipo de programación esto fue tan fácil como reescribir el código en DirectX. La compañía preveía entonces que un juego como «Archipelagos» podría aspirar a mantenerse con una firme presencia tras un escudriñamiento de diez años, pero necesitaría mejoras en el aspecto gráfico. En aquel momento no podía saberse con seguridad.

La visión que la compañía tiene de «Archipelagos» es la de un juego único. Cuando nos referimos a los juegos basados en puzzles, casi la totalidad de estos están encuadrados en géneros como la aventura o el rol, pero va a tener un concepto que podría denominarse de arcade surrealista. Nada que ver con el género de la aventura, a pesar de que los puzzles son la esencia de su sistema de juego. Sus diseñadores quieren mantener esta apariencia y desarrollo surrealista pese a que los escenarios cambian radicalmente y adquieren una estructura tridimensional.

Las mejoras realizadas están sobre todo destinadas a ofrecer una mejor calidad gráfica, con múltiples efectos de luz y una banda sonora que también estará en la línea del original, rítmica y divertida.

D.D.F./S.T.M.

DRIVER

¡LA PERSECUCIÓN HA COMENZADO!

- Increíble motor gráfico que reproduce la dinámica de movimientos de los coches a la perfección.
- Disfruta de toda la calidad gráfica sin necesidad de tarjeta aceleradora 3D.
- 44 misiones que completar... de día y de noche, con cambios atmosféricos que te dejarán pasmado.
- Cuatro ciudades (Nueva York, LA, Miami y San Francisco) recreadas al detalle para que conduzcas por sus calles como lo harías en la realidad.
- Trama policíaca digna de una película de género.
- Modo Director para que grabes la acción y crees la película de tus persecuciones más memorables. ¡Seguro que es mejor que la de tus amigos!
- Decenas de coches que podrás ampliar para completar las misiones: Buicks, Chers, Dodges, Fords...
- Banda sonora años 70... ¡esto sí es ambientación!
- Versión íntegra en castellano.











GT Interactive Software (Europe) Limited

Desarrollado y creado por Reflections, un estudio de desarrollo de GT Interactive. Reflections y el logo de Reflections son marcas registradas del estudio de desarrollo Reflections. Editado y distribuido por GT Interactive Software (Europe) Limited. GT es una marca registrada y el logo de GT es una marca registrada de GT Interactive Software Corp. El resto de marcas son propiedad de sus respectivos dueños. Distribuido en España por Virgin Interactive Entertainment España S.A. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.

Atlantis II

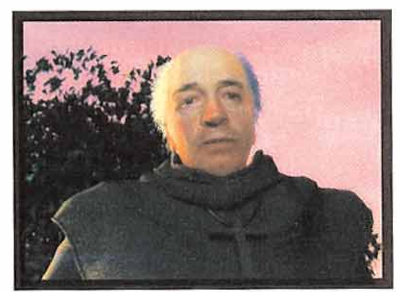
«Atlantis» fue, en el momento de su aparición, una de las referencias más significativas en el género de la aventura que confió en un sistema de juego más que peculiar y en una historia repleta de personajes místicos y enigmas complejos para lograr un cierto éxito. Este éxito estuvo más presente en la crítica que en la aceptación del publico en general, porque la resolución de puzzles complejos nunca ha sido un atractivo que fuera capaz de movilizar masas. Aún así, Cryo sigue fiel al mismo estilo de juego, y sus pretensiones están destinadas sobre todo a los aficionados de la aventura pura.

A través del tiempo y del espacio

La leyenda de «Atlantis II» tiene como protagonista a un descendiente de Seth, personaje que recordarán aquellos que hayan jugado la primera parte, puesto que se trataba del protagonista que logró salvar su universo de la destrucción. Y la misma cuenta que en alguna parte del mundo dos fuerzas, luz y oscuridad, representando –cómo no– al bien y al mal están enfrentadas –como siempre–. Así, nuestro cometido pasará por encontrar la propia identidad del personaje y de conocer una misión que sobrepasa sus propias aspiraciones. En concreto, tendremos que ayudar a encontrar en diferentes puntos y épocas objetos místicos necesarios para que la "luz" triunfe sobre la "oscuridad" en Shambhala. Al internarnos en cada uno de los mundos representados en «Atlantis II» el protagonista irá adoptando la apariencia de uno de los nativos. De este modo le será, por un lado, más fácil relacionarse con los personajes de su entorno, puesto que es para estos un conocido. Pero también deberá ayudarles si quiere obtener de ellos las pistas de las que precisa para avanzar en su misión.

DISTINTO GUIÓN, SIMILAR PROGRAMA

Si hay algo a lo que está obligado un título de notable éxito en el desarrollo de una segunda entrega es sobre todo el de aportar una evolución, al menos a nivel técnico y en lo que respecta a posibilidades de juego. Algunas de las incorporaciones más notables serán la presencia de animaciones de transición que, a pesar de que no parecen estar implementándose en cada uno de los saltos, evitan pantallazos que suelen desorientarnos en la posición del personaje. Para esto la compañía cuenta con sus propias técnicas para la creación de aventuras al estilo de «Atlantis».
También se están creando un total de dieciocho puzzles, entre los que se incluyen dos en tiempo real y seis bastante más complejos, un desarrollo del hilo argumental con varias vías alternativas no lineal. Otros detalles novedosos, aunque de menor importancia, son la posibilidad de salvar partidas de forma automática o manual y el aumento de los personajes que aparecerán con respecto a la anterior entrega. En realidad, las modificaciones del juego apuntan tan solo a una serie de retoques y a la depuración del código original de «Atlantis». Las auténticas novedades que pueden esperarse se refieren a la excelente creación de los personajes y entornos, así como al diseño de los puzzles que van a tener un interés mayor.
Otro aspecto técnico resaltable es el sonoro, para el cual «Atlantis II» contará con una banda sonora muy apropiada y diversa según sea la ambientación que ha de acompañar. La música del programa no es usual, son en su


La caracterización de los personajes será magistral gracias al uso de fotografías y a una avanzada técnica de sincronización facial.


La realización de gráficos prerenderizados permite efectos llenos de belleza y misticismo, que de otra manera sería imposible llevar a cabo.

Labor de restauración

Cryo está invirtiendo en este proyecto un esfuerzo de diseño gráfico que deja al original «Atlantis» a años luz, pero en mejoras técnicas propiamente dichas se muestra, a priori, demasiado similar, aunque capacidad no les falta. Posiblemente sea debido en parte a que la compañía que tiene otros títulos en preparación en los que se están implementando tales avances, como «Fausto» o «Devil Inside», y por ello quiera hacer de «Atlantis II» un título extremadamente fiel y también asequible para lograr la aceptación del mismo público.



Los personajes van a tener una gran componente emotiva, reaccionando con gestos y animaciones a determinadas circunstancias.

China será uno de los escenarios más complicados en los diálogos de explorar dado el carácter tan difícil de sus habitantes.

Cryo está inmersa en un desarrollo de impecable diseño gráfico, pero que a tenor de los tiempos que corren va a necesitar un impulso en sus posibilidades de juego para que resulte plenamente satisfactorio

Artistas virtuales

El esfuerzo de recreación de los personajes está siendo verdaderamente notable. Cryo ha modelado en 3D un total de 60 personajes utilizando una técnica en el que las caras de los mismos son mapeadas directamente de fotografías. Los diálogos son muy numerosos, además de necesarios en la aventura, y en ellos puede apreciarse que los movimientos faciales de los personajes, mientras conversan, están perfectamente sincronizados. En otros programas tan sólo emplean un mismo patrón de movimiento para cualquier diálogo.

Aparte de esto, los diálogos estarán creados a partir de un sistema en el que se representan las emociones de los personajes, según la propia compañía. De momento, por lo que hemos podido ver, es que si bien el programa va a tener un progreso no lineal, los diálogos van a ser fijos. Es decir, podemos establecer conversaciones con diferente orden en las sentencias, pero con el mismo contenido.

Las soluciones de los enigmas van a tener una estructura interesante y, lo que es más importante, de dificultad progresiva, conscientes de lo tedioso que puede resultar para jugadores no demasiado experimentados

mayoría piezas de músicas alternativas, suaves y agradables, pero tampoco hay visos de que sea algo que vaya a sentar precedentes. Especial atención deberemos tener en el análisis de los diálogos, ya que al parecer estarán traducidos a nuestro idioma. Una buena oportunidad para que en nuestro país se sienten las bases de lo que ha de ser una traducción, tanto en textos como en voces, porque sin duda la comprensión de todas las conversaciones con los personajes en un juego de estas características serán determinantes.

EL TOQUE FRANCÉS

El personal de Cryo que se encuentra desarrollando «Atlantis II» está basándose en un guión que sucede la historia mítica del primer «Atlantis», y que comparte con él el mismo planteamiento. Además, la compañía gala ha procurado respetar e incluso hacer hincapié en el toque infográfico francés. Una expresión artística por la que son conocidos y que se considera una clara vertiente del arte contemporáneo de la infografía. Aún así, nos tememos que el fabuloso trabajo de diseño gráfico con el que cuenta esta segunda entrega no está acompañado por avances técnicos que permitan elevar su calidad todo lo que fuera deseable en un cómputo general. Aunque la previsión sea que el programa soporte resoluciones de hasta 800x600 píxeles, todo apunta a que no se va a poder apreciar en el entorno una definición de imagen en la que se disfrute del detalle gráfico en toda su plenitud.

Afortunadamente el hecho de no estar innovando demasiado en esta segunda entrega va a tener como consecuencia positiva que «Atlantis II» no requiera un equipo demasiado potente para poder disfrutarlo a un ritmo adecuado, un Pentium que se acerque a los 200 MHz será más que suficiente. Algo que sí será muy recomendable es contar con un lector de CD rápido. Cada uno de los entornos tendrá una amplitud más que suficiente para recrear un espacio interactivo intenso y variado. También, pese a los inconvenientes antes citados, la sensación de inmersión lograda del jugador en el juego está potenciada por la inclusión de mayor cantidad de animaciones de transición y de escenas.

S.T.M.

Tecnología propia

El universo de «Atlantis II» está dividido en varios entornos, cada uno de los cuales representa un lugar en el tiempo y en el espacio muy remotos entre sí, pero que nuestro protagonista tendrá la oportunidad de visitar en un instante, siempre y cuando logre acceder a la piedra triangular que abre un camino entre ellos.

Podremos explorar la China medieval, el Tíbet, Irlanda o la península del Yucatán cuando era ocupada por la civilización Maya, aparte de la enigmática región de Shambhala, una tierra de leyenda que hemos de salvar de la desolación. Además de estos cinco, encontraremos algunas otras ubicaciones que guardarán más secretos.

Mediante una técnica desarrollada por la propia Cryo, denominada OMNI 3D, los creadores de «Atlantis II» están teniendo una herramienta en la que se basan estos entornos. Se trata de realizar escenarios para posteriormente renderizarlos adoptando diversos ángulos desde un mismo punto de cámara. Una vez hecho esto las imágenes son "soldadas" para formar un entorno visual en 360º, y a continuación se añaden polígonos invisibles que delimitan las partes activas del escenario.

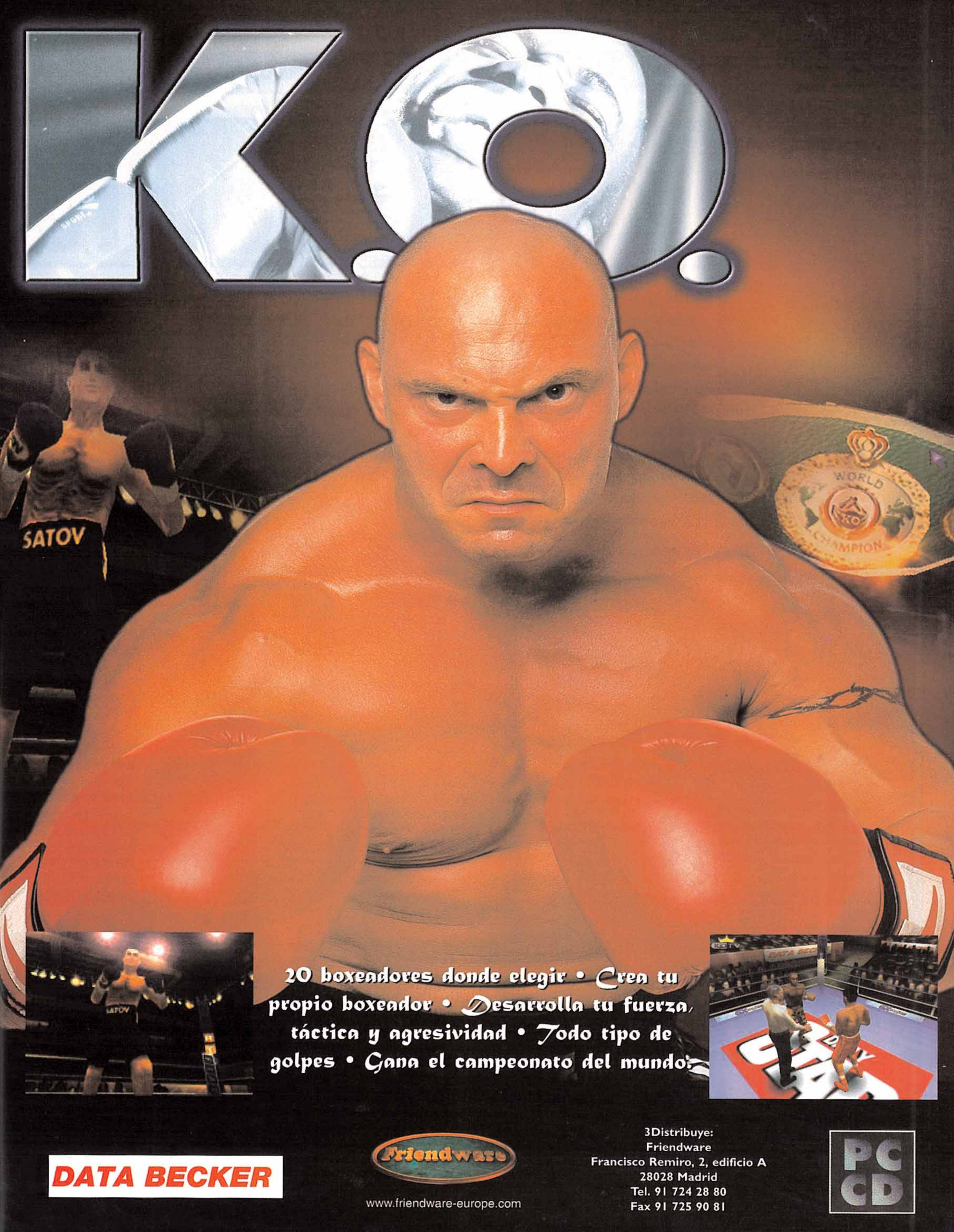
Otra técnica original de Cryo Interactive, OMNI SYNC, será la encargada de sincronizar los movimientos faciales de los personaje con el diálogo.



Los escenarios internos tendrán también una calidad excelente y respetarán el aspecto que en su momento debieron tener templos y edificaciones de su época



La vegetación y los detalles de la naturaleza animada representada en los entornos hacen que este parezca estar dotado de vida propia.


K.O.
SATOV
WORLD
CHAMPION
20 boxeadores donde elegir • Crea tu propio boxeador • Desarrolla tu fuerza, táctica y agresividad • Todo tipo de golpes • Gana el campeonato del mundo!
3Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80
Fax 91 725 90 81
Friendware
www.friendware-europe.com
DATA BECKER
PC
CD

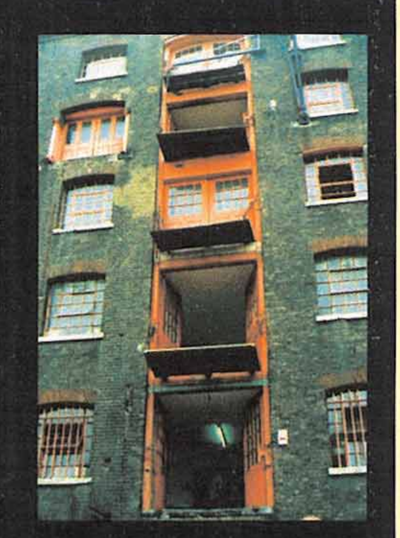
The Bitmap Brothers

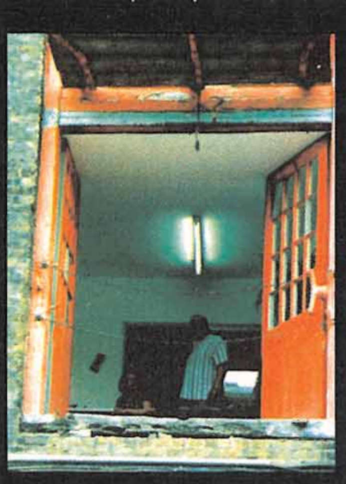
MIKE MONTGOMERY

Una mirada

The Bitmap Brothers ha estado en el negocio del software lúdico durante más de diez años, bajo la segura batuta de sus fundadores, Mike Montgomery, jefe de programación; Eric Matthews, diseñador, y Steve Kelly, también programador. A lo largo de su historia profesional han sido reconocidos por todos como uno de los grupos de programación más serios e importantes del sector. Con cada título que hacían, demostraban su afán por la superación y sus ganas de hacer algo más sorprendente que lo anterior, si cabe. Si se requerían mejores gráficos, usaban a la gente más experimentada y hábil en ese terreno; si lo que hacía falta era un sonido que quitase el hipo, no se reparaba en gastos a la hora de contratar a los mejores ingenieros de sonido y a los músicos más sobresalientes.

The Bitmap Brothers alcanzaron su cenit en los tiempos álgidos del Commodore Amiga, consiguiendo bombazo tras bombazo, entre los que podríamos incluir títulos del calibre de «Speedball», «Xenon», «Magic Pockets», «Gods», «Cadaver» y «Speedball II». El secreto de su éxito siempre ha residido en su visión de mercado, en su capacidad para inventar nuevas ideas y en su habilidad para expandir un género ya conocido, más allá de lo que la gente podía esperar. Por poner unos ejemplos de esto último, «Gods», que a pesar de ser un arcade de plataformas a simple vista, una vez nos adentrábamos en la acción, podíamos ver cómo tenía toques de aventura, como la búsqueda de objetos necesarios para superar el nivel, ar-





mas necesarias para vencer a los enemigos más duros, o «Chaos Engine», un shoot'em up de perspectiva cenital muy al estilo de «Gauntlet», pero futurista, que incluía unos puzzles y enigmas que le añadían aspectos de un juego de inteligencia y que lo hicieron realmente atractivo. La jugabilidad ha sido, es y será por siempre el principal y más cuidado factor para esta compañía, incluso si ello conlleva el retrasar el título en cuestión un mes o dos.
Mike Montgomery, ahora líder y dueño de esta empresa, respondió con agrado nuestras inquisitivas preguntas acerca de la compañía y de sus proyectos.

MICROMANÍA: Ha pasado ya mucho tiempo desde el último lanzamiento de The Bitmap Brothers. ¿Qué os ha tenido tan ocupados todo este tiempo?

MIKE MONTGOMERY: *Sí, ciertamente ha sido un paréntesis de tiempo bastante amplio, pero es que la programación de un juego, hoy día, conlleva una mayor elaboración y es imposible hacer un programa contando solamente con dos o tres personas, como ocurría antaño. Ahora mismo somos más de veinte personas trabajando en un mismo producto y, aún así, nos lleva por regla general unos tres años.*
La mayor parte del tiempo la estamos ocupando en modificar el motor gráfico que sirvió para hacer «Z», pues queremos asegurarnos que no habrá ninguno que se le pueda comparar y así, una vez finalizado este proceso, terminaremos de producir «Z2».

MM.: ¿Quiénes son los miembros principales ahora?

MIKE: *Al principio fuimos solamente tres: Steve Kelly, Eric Matthews y yo. Un año después, tanto Steve como Eric decidieron dejarme encargado de la administración de la empresa, mientras que ellos hacían aquello para lo que estudiaron, es decir, diseño y programación, respectivamente.*
A pesar de todo ello, yo sigo programando dos o tres días a la semana, es algo que me gusta mucho. Podríamos decir que nosotros tres estamos a la cabeza de la empresa.

MM.: ¿Por qué The Bitmap Brothers nunca se ha metido en el negocio de la distribución?

MIKE: *Al contrario. Sí que lo hemos intentado. De hecho, compramos la mitad de Renegade, que era una empresa distribuidora, pero al final decidimos venderla. La distribución es una buena manera de conseguir dinero, pero para ello primero hay que tener gran solvencia y, debido a que empleábamos la mayoría de nuestro capital en la creación de juegos, al final nos quedábamos sin suficiente líquido para abastecer los dos negocios.*

MM.: ¿Cuánto tiempo emplea el equipo de diseño en estudiar el mercado y decidir qué género puede ser tener más éxito? ¿O tal vez estos aspectos no os preocupan demasiado?

MIKE: *Antes de llevar a cabo la realización de un juego, hacemos un estudio exhaustivo sobre aquello que lo hará bueno, o lo que será más importante en su realización, etc. A todo el mundo que trabaja en The Bitmap Bros. le entusiasman los juegos de ordenador y es esta experiencia en el sector la que nos da capacidad para comprender lo que gusta al público actual. Una vez que tenemos las ideas iniciales compuestas, creamos las herramientas que vamos a necesitar y así, finalmente, pasamos a la elaboración del juego, propiamente dicha.*

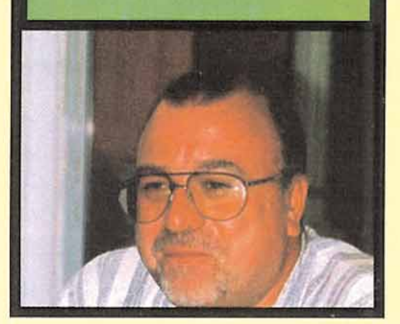
MM.: ¿Pensáis que, en los tiempos que corren, los distribuidores tienen

NOS HABLA SOBRE LA COMPAÑÍA QUE LIDERA



«Speedball» fue diseñado en lo que nos duró un paquete de cigarrillos

hacia el futuro



mucho más que decir acerca de la producción de un juego que antes, a lo mejor, incluso más que la misma compañía?
MIKE: *La verdad es que nosotros no hemos tenido esta clase de problemas. Siempre tenemos control creativo completo sobre los productos; de hecho, esa cláusula aparece en todos nuestros contratos.*

MM.: ¿Creéis que el énfasis que se le ha dado al aspecto técnico ha ido en detrimento de algo tan importante como es la jugabilidad?
MIKE: *Me parece una lástima que haya juegos que presentan grandes alardes tecnológicos y luego son realmente aburridos, y lo peor es que eso ocurre cada vez más. Con los tiempos que corren, la tecnología es muy importante, pero consideramos que la jugabilidad lo es aún más.*

MM.: Hoy día parece que la oferta de videojuegos se ha disparado y que hay muchas compañías que tienen un índice de producción muy elevado. ¿Os ha dado eso alguna vez problemas a la hora de vender alguno de vuestros títulos?
MIKE: *Creo que lo que ha ocurrido durante estos tres últimos años es que, tras ver el bombazo que supuso la puesta a la venta de PlayStation, muchos grupos de programación gastaron ingentes cantidades de dinero en desarrollar títulos para ese formato, y no todo lo buenos que podían haber sido. La rapidez primaba. Al final se encontraron con un atasco de títulos que el comprador no podía coleccionar y al final, hubo excedente de oferta. ¿Por qué sacar diez juegos al mes siendo solamente dos de ellos buenos, cuando puedes hacer mucho mejor esos dos y ahorrar mucho dinero?*
Por suerte, hay otras compañías, además de The Bitmap Brothers, que se han dado cuenta de que es mejor trabajar seriamente en un solo título, como puede ser el caso de GT Interactive, y no, realmente nunca hemos tenido problemas para vender nuestros productos, pues todos han sido siempre revolucionarios.

MM.: Cada vez hay menos empresas distribuidoras. ¿Es tal vez esto algo beneficioso?
MIKE: *Sí y no. Es un hecho y precisamente esto nos lleva de nuevo a la pregunta anterior. Creo que es un problema si lo enfocamos desde el hecho de que, al haber pocas, no podemos comparar ofertas, lo cual desemboca en que nuestra capacidad de negociación se ve un poco mermada. Me parece, además, que si no tienes otra posibilidad más que trabajar con una gran compañía, al final te ven como una pequeña parte de su negocio, y no te dan la cobertura que deberían, por eso que nos guste apoyar a distribuidoras más modestas, pues van a sudar litros por sacar el juego adelante.*
Por otra parte, y usando una metáfora, si hay muchas manzanas en una cesta, tienes más posibilidades de que te toque una podrida que si hay pocas. Debemos admitir que el día de las pequeñas distribuidoras ha tocado a su fin.

MM.: Pensáis que el vertiginoso progreso que está teniendo la tecnología en estos últimos años es beneficioso? ¿Os da este aspecto mayores posibilidades a la hora de hacer un juego que antes, cuando el hardware existente limitaba tanto la capacidad creativa?
MIKE: *La mejora tecnológica no nos da más posibilidades de hacer mejores juegos, sino nuestro aumento de experiencia. Sin embargo, sí hay algunas cosas que nos han facilitado la labor a los programadores, como por ejemplo el DirectX de Microsoft, pues puedes hacer que un programa funcione en la mayoría de las tarjetas que hay en el mercado, y si quieres programar para otro API, como 3dfx, te encuentras con que a lo mejor, sale otra tarjeta 3dfx al mercado y tienes que empezar de nuevo.*

MM.: Realmente, ¿ha cambiado tanto la manera de hacer un juego, su diseño, la programación?
MIKE: *¡Sí, claro! En general, todos los programadores nos hemos vuelto más profesionales a la hora de llevar a cabo nuestro trabajo. Mientras que «Speedball» fue diseñado en lo que nos duró un paquete de cigarrillos, «Z2», por ejemplo, tiene ya a sus espaldas una cantidad de papeles y de información escrita como nunca hemos hecho.*

MM.: ¿Cuál es tu opinión acerca de Dreamcast, DVD y PlayStation 2?
MIKE: *Dreamcast, no debería decirlo, pero la verdad es que no me ha impresionado demasiado –y sigo pensando*



que no debería haberlo dicho–. En cuanto a Nintendo, anuncia una supuesta nueva consola de la que todavía no hay nada y Sony, por su parte, tiene la PlayStation 2 que sí es un hecho, entre otras cosas porque ya la hemos podido ver.
Lo realmente importante son los juegos, pues deben usar el potencial de la máquina y estar realizado pensando hacia qué está hecho; es decir, un ordenador se controla con el ratón y una consola con el pad, dos interfaces de usuario completamente diferentes, es por eso que pienso que hay que hacer tipos de juego dependiendo del formato en que vayan a salir. Por regla general, cuando se realiza una conversión, no suele resultar tan buena como el original.
En cuanto al DVD, pues aburrido. Sí, es muy buena idea poder guardar toda la información en un CD, pero para los juegos es inútil. El DVD nunca se establecerá como formato principal del software lúdico. Tuvimos PCs con discos flexibles, después con CD-ROM con sus increíbles 650 MB de información que muy pocos juegos llegan a llenar del todo.

MM.: ¿Cuál ha sido el mejor momento que has vivido como parte de The Bitmap Brothers?
MIKE: *El mejor de todos fue cuando recibimos el premio al mejor grupo de programación del año, pues sabíamos que nos lo otorgaba la gente que trabaja dentro del sector y que entiende el nivel de nuestro trabajo, con lo cual consideramos que, si nos lo daban, era porque nos lo merecíamos.*

MM.: ¿Y el más duro?
MIKE: *Sin duda alguna, la finalización de «Z», tras muchos meses de retrasos y duro trabajo.*
Cometimos el error de anunciar el juego demasiado pronto y, claro, la gente se desanimó al ver cuánto tardaba su puesta a la venta. Eso nos ha llevado a la conclusión de no adelantar nada de «Z2» hasta que verdaderamente sepamos cuándo vamos a acabarlo, no antes, y así nos ahorramos muchos problemas con el público y entre nosotros mismos.

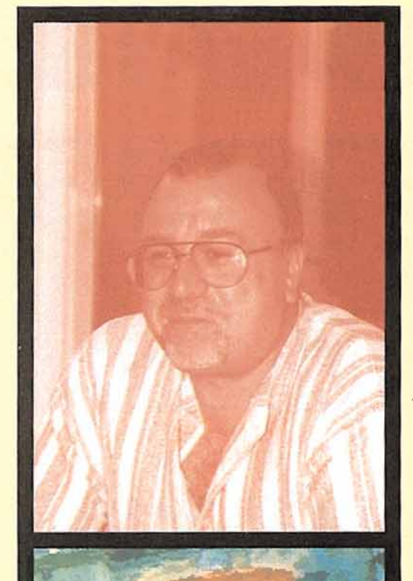
MM.: ¿Crees que ya se ha inventado todo en cuanto a géneros se refiere?
MIKE: *No, pero todo lo que quieras hacer es posible gracias a las enormes posibilidades existentes hoy día, y en cuanto a la prensa, tiene capacidad de sobra para clasificar cualquier título de alguna manera.*

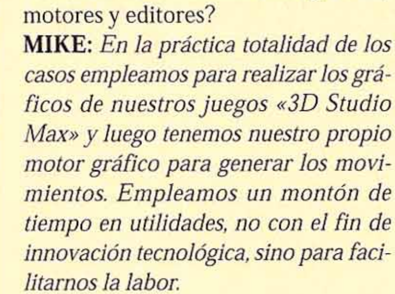
MM.: ¿Dónde crees que se encuentra el índice de mercado de software lúdico más importante?
MIKE: *Tal vez por patriotismo, debería decir que en Reino Unido, por lo menos en lo referente a nuestros productos. Sin embargo, «Z», por ejemplo, donde más vendió fue en Alemania. España e Italia son otros dos puntos álgidos de ventas, a pesar del elevado índice de piratería existente. Por otra parte, hay muchos países en los que no tenemos la cobertura suficiente, pero esperamos que con «Z2» y «Speedball 2100», la cosa cambie para mejor.*

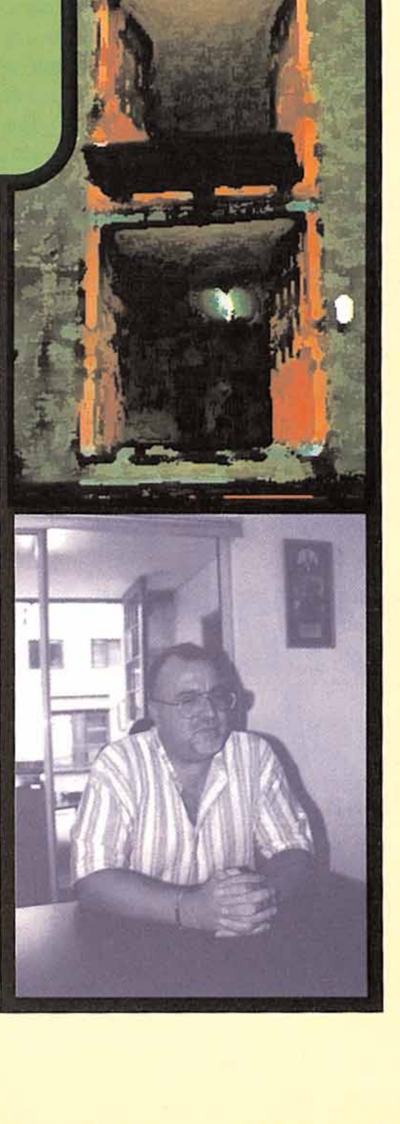
Me parece una lástima que haya juegos que presenten grandes alardes tecnológicos y luego sean realmente aburridos

MM.: ¿Por qué crees que ahora no se venden tantos juegos como antes?
MIKE: *Ahora mismo el índice de ventas y de producción de juegos de PlayStation es diez veces mayor que el de PC, tal vez debido a la piratería, pues es mucho más sencillo piratear los juegos de ordenador que los de consola. Para ser sinceros, hay que decir que este último año ha sido el primero en el que los juegos para ordenadores compatibles han sido puestos a la venta con protecciones contra copias.*

MM.: Haz por unos momentos de vidente y dinos cómo crees que será el mercado del software entre los años 2 000 y 2 010?
MIKE: *Creo que con las tecnologías de las nuevas máquinas que están a punto de ponerse a disposición del público podremos ver cómo gran cantidad de grupos de programación cambian radicalmente su estilo de trabajo. Si echamos un vistazo a PlayStation 2 y a la enorme cantidad de artistas gráficos que se necesitan para cada juego, así como de programadores, diseñadores, guionistas y demás, creo que nos encaminamos hacia un crecimiento alarmante de las compañías, así como del tiempo de elaboración de los juegos, lo cual hará que muchas empresas pequeñas se fusionen en una mayor.*





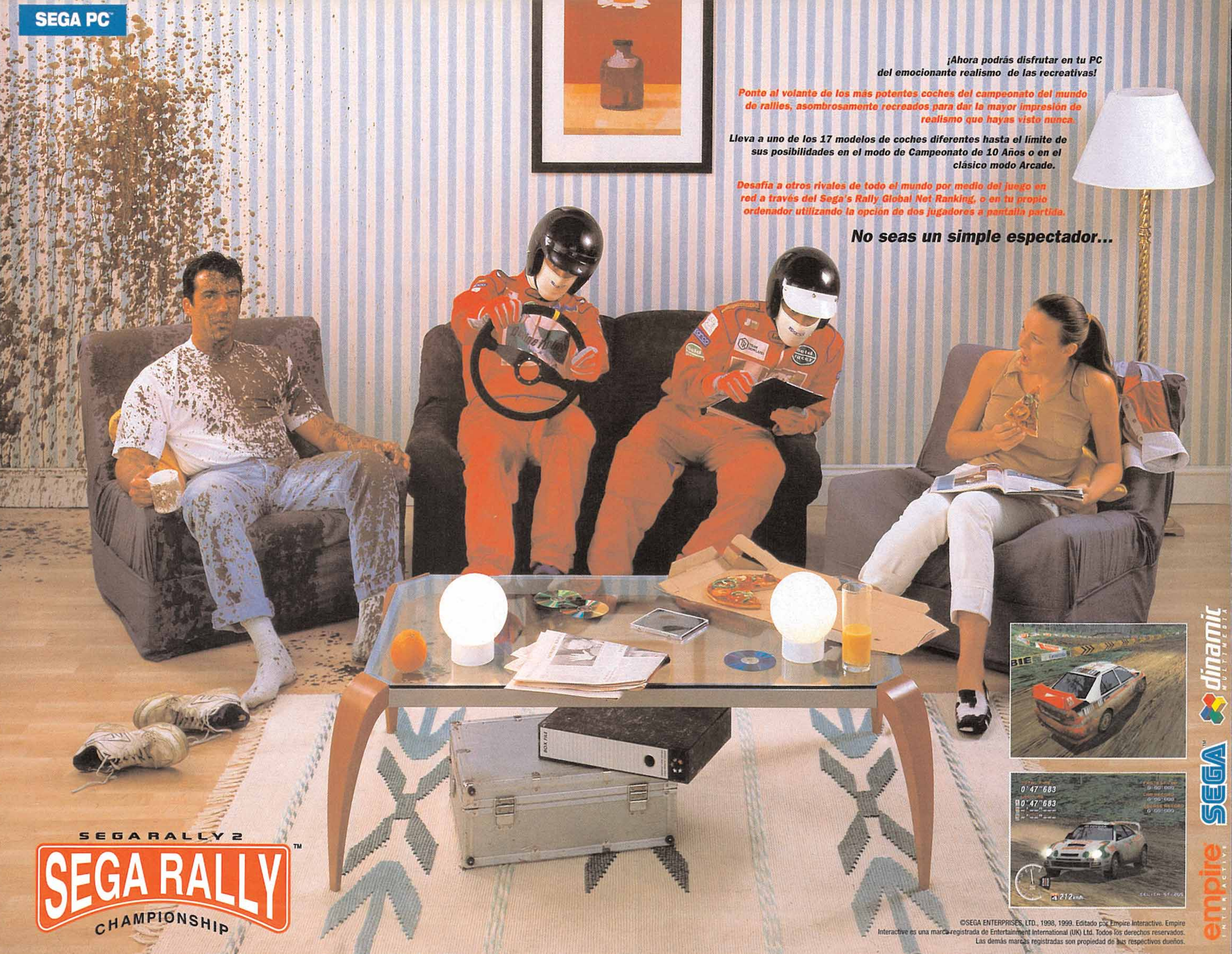


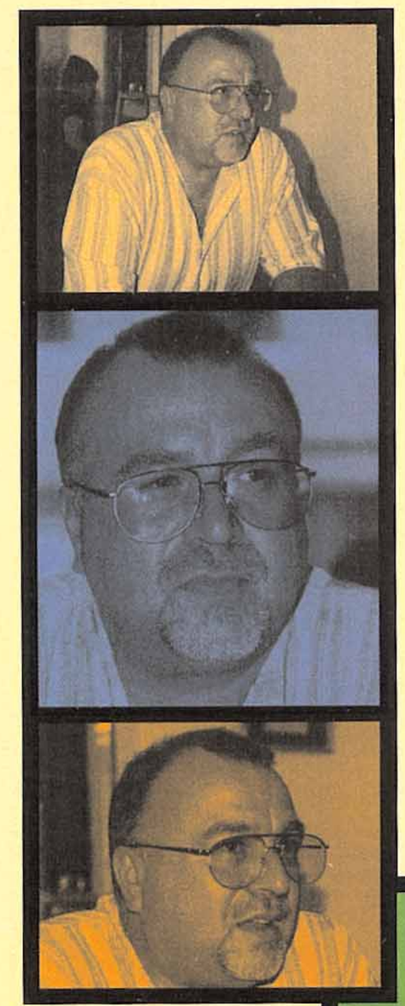
MM.: ¿Le dedicáis mucho tiempo a la elaboración de herramientas gráficas, motores y editores?
MIKE: *En la práctica totalidad de los casos empleamos para realizar los gráficos de nuestros juegos «3D Studio Max» y luego tenemos nuestro propio motor gráfico para generar los movimientos. Empleamos un montón de tiempo en utilidades, no con el fin de innovación tecnológica, sino para facilitarnos la labor.*

MM.: ¿Realmente pensáis que el mercado del software para ordenador está creciendo?
MIKE: *¡Eso espero! Sí, así ha sido desde hace años y mientras que haya gente en el sector como Sony, IBM, Microsoft e Intel produciendo nuevo hardware, continuará creciendo. La industria de la música nunca se ha fusionado realmente con la industria del software lúdico, como mucha gente cree y dice. Muchos de los que trabajaban en el sector del sonido pensaron erróneamente que iban a encontrar un filón de oro dentro del sector informático Sin embargo, hay algo positivo, y es que muchos expertos en animación que trabajaban en el cine se han pasado a nuestro "bando", con lo que el aspecto gráfico si que ha mejorado bastante. A cambio, muchos artistas de la industria del software se han pasado a la cinematográfica. Creo que es una especie de simbiosis.*

MM.: ¿Qué es lo que convierte a The Bitmap Brothers en una compañía puntera?
MIKE: *Le damos máxima importancia a todo. Únicamente hacemos juegos que, realmente, llegaríamos a jugar y, además, nos preocupamos mucho por nuestra imagen externa. Lo más importante es producir buenos juegos.*

MM.: ¿Has visto recientemente algún juego que te haya impresionado especialmente sobre otros?


¡Ahora podrás disfrutar en tu PC
del emocionante realismo de las recreativas!
Ponte al volante de los más potentes coches del campeonato del mundo de rallies, asombrosamente recreados para dar la mayor impresión de realismo que hayas visto nunca.
Lleva a uno de los 17 modelos de coches diferentes hasta el límite de sus posibilidades en el modo de Campeonato de 10 Años o en el clásico modo Arcade.
Desafía a otros rivales de todo el mundo por medio del juego en red a través del Sega's Rally Global Net Ranking, o en tu propio ordenador utilizando la opción de dos jugadores a pantalla partida.
No seas un simple espectador...
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP
dinamic
MULTIMEDIA
SEGA
empire
INTERACTIVE
©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1998, 1999. Editado por Empire Interactive. Empire Interactive es una marca registrada de Entertainment International (UK) Ltd. Todos los derechos reservados. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.



MIKE: *El último juego que me ha llamado la atención ha sido «Driver» de GT Interactive en su versión de PC y me ha gustado tanto que voy a comprármelo. Tengo una PlayStation en mi casa y la revolución que este juego ha producido en mi familia, en el formato de consola, es increíble. Mi mujer, que nunca había tocado un ordenador, allí estaba pasándoselo en grande; mis hijos también y hasta el abuelo. Es un juego realmente bueno, un título de conducción visto desde otro ángulo. No es una idea novedosa, pero sí que es muy divertida.*
Luego, «Voxworld», un juego shareware de PC. Un programa de puzzles; y, por último, «Half-Life» y «Unreal Tournament».

MM.: ¿Qué opinas acerca de ídolos virtuales como Lara, Cloud y Sonic? ¿Son esta clase de personajes beneficiosos para la industria?
MIKE: *Sí, beneficioso y una acción de marketing muy inteligente. Si consideramos que el mercado del juego es relativamente pequeño en relación con el del cine, con estos exponentes hacemos que la gente ajena a nuestro sector lo conozca aunque sea de rebote. Estoy seguro de que una cierta cantidad de personas se ha introducido en el mundillo de los juegos de ordenador y consola gracias a Lara, por poner un ejemplo, y eso me parece muy positivo. Cuantos más personajes famosos se creen, más posibilidades habrá de que el mercado crezca. Aún recuerdo cómo, cinco años atrás, hablando con un camarero, éste solamente conocía del mundo de los juegos a Sonic, lo cual ya me parece un buen comienzo.*

MM.: ¿Alguna vez has caído en la tentación de hacer algún juego, a lo mejor lejos de tus pretensiones, solamente por la enorme cantidad de dinero que os ofrecían?
MIKE: *En el pasado mucha gente ha venido a nosotros con licencias multimillonarias y nos han dicho: "¿Os interesa?", y siempre hemos dicho, "No, gracias". No estoy diciendo que nunca llegaría a hacerlo, pero creo que el juego en sí es mucho más importante que la licencia que pueda tener. Si pudiésemos hacer un juego que, a posteriori, fuese susceptible de tener una licencia, entonces sí llegaríamos a algún acuerdo.*

MM.: Muchas compañías gastan gran cantidad de su tiempo, durante la elaboración de un juego, en la inteligencia artificial. ¿No crees que hemos llegado a un punto en el que este aspecto no es discernible para el público?
MIKE: *Si tomamos como referencia los arcades en primera persona, como pueden ser «Doom» o «Quake», podemos decir que progresan a marchas forzadas con respecto a la inteligencia artificial de los enemigos en combate. El punto de comienzo fue «Wolfenstein 3D» y ahora tenemos «Half-Life» y «Unreal Tournament», que demuestran claramente el progreso en este aspecto técnico.*

Dreamcast, no debería decirlo, pero la verdad es que no me ha impresionado demasiado...

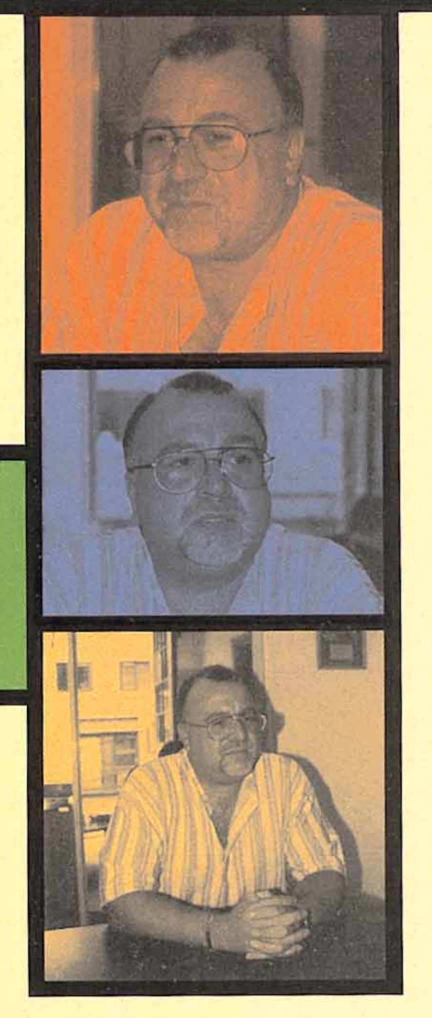
MM.: Está comprobado que la PlayStation es una máquina poderosa y con muchas posibilidades. ¿Por qué no le habéis dado la cobertura que muchos otros le han dado?
MIKE: *Esa es precisamente una de las buenas ideas que no tuvimos. Sí, una colección de tres o cuatro títulos para este formato habría sido perfecto, pero nunca llegamos a la determinación de ir hacia delante con ello.*

MM.: La gente se ha sorprendido por vuestra fusión con Empire. ¿Qué razones os llevaron a hacerla?
MIKE: *Creo que ha sido una buena acción por nuestra parte, pues ambas somos compañías privadas y creo que ellos pueden promocionar nuestros productos bastante bien. Ahora trabajamos hombro con hombro y estoy seguro que harán un buen trabajo con «Speedball 2100» en su versión de PlayStation. Déjame decirte que éste no será «Speedball 3». Tal vez podríamos llamarlo «Speedball 2 1/2». Es diferente a cualquier otra versión que se haya visto. Si te preguntas por qué no a una versión de PC, te diremos que no mucha gente se mostró interesada en ella, pero de ahí a plantear un no definitivo, hay un mundo.*

MM.: Antaño solía haber mucha camaradería entre las compañías programadoras. ¿Sigue existiendo ese compañerismo?
MIKE: *No es lo que solía ser, en absoluto. Me encontré hace poco con dos de los miembros fundadores de Graftgold, Steve Turner y Andrew Braybrook, en un tren. Ambos tienen un gran talento para la programación y, sin embargo, están trabajando en una compañía de seguros. Es una pena, pero así es como van las cosas.*

MM.: ¿Podrías clasificarnos, por orden de prioridad, los siguientes aspectos: jugabilidad, innovación, tecnología?

El último juego que me ha llamado la atención ha sido «Driver»



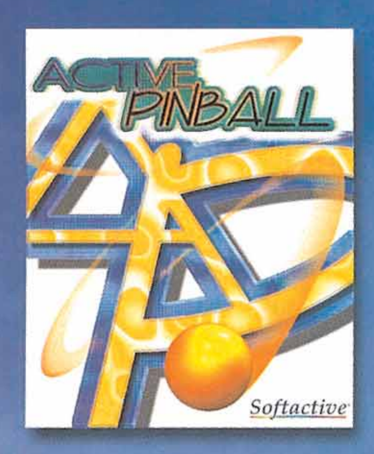
MIKE: *Todos son prioritarios. Hay títulos con una gran jugabilidad pero que son muy pobres tecnológicamente. Por ejemplo, «Grand Theft Auto», que vendió muchas unidades a pesar de no ser muy avanzado en el aspecto técnico. Era todo jugabilidad.*
El interface de usuario es muy importante también. ¿Cuántos juegos nos hemos encontrado que, al cogerlos por primera vez, no sabemos hacer nada de nada?
Si hay una cosa que creo que va a cambiar para el siguiente año será la rapidez a la hora de sacar juegos al mercado.

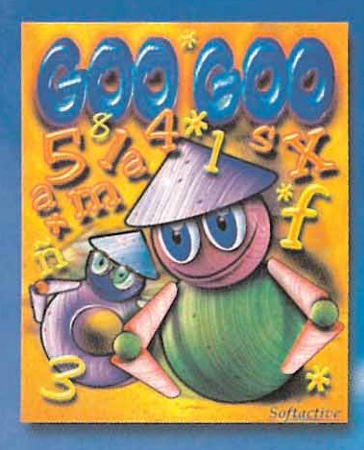
MM.: Para terminar, ¿crees que tus cuarenta y tres años pueden afectar a la hora de determinar qué le gusta realmente a un público más joven que tú?
MIKE: *No. Eso depende de la gente con la que sueles relacionarte, pues su edad y gustos terminan por influirte. En esta compañía la edad media es de veinticinco años y la persona más joven que trabaja aquí tiene veinte. Creo que esta influencia es muy beneficiosa para todos y debo confesar que todavía me siento como si tuviera tan sólo diecisiete años.*

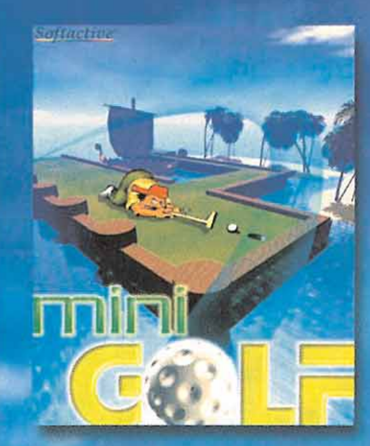
D.D.F./C.F.M.

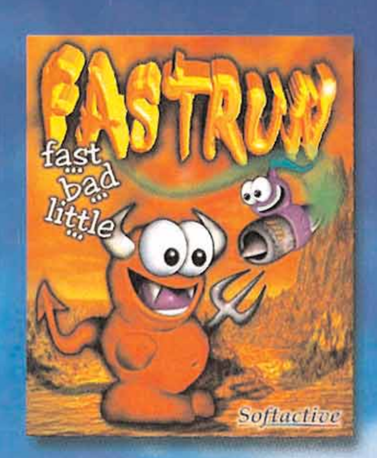
Llega a España....

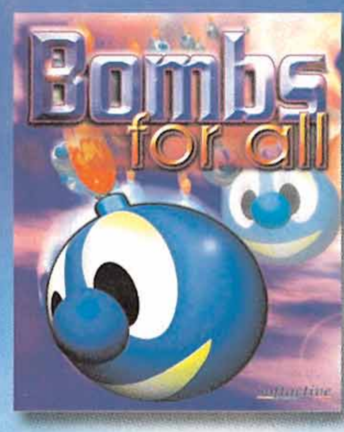
Softactive®

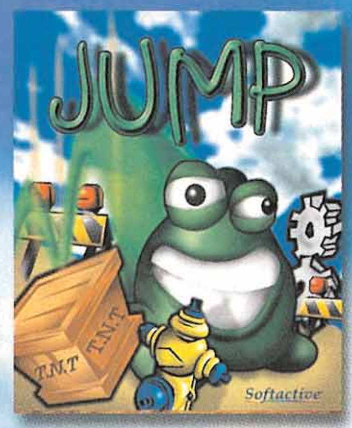


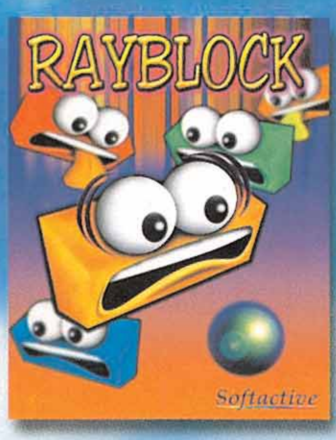


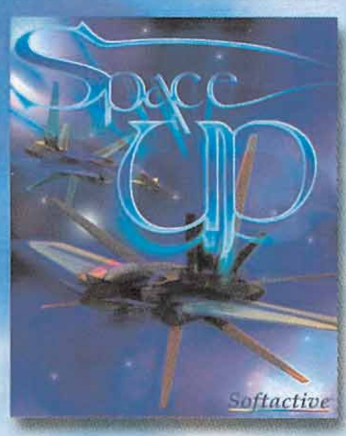


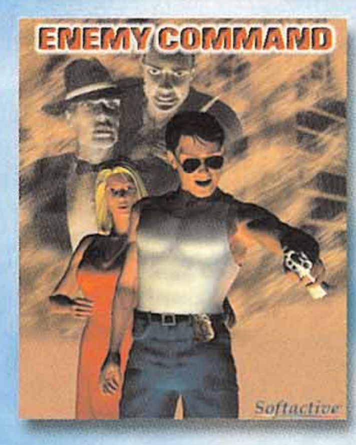




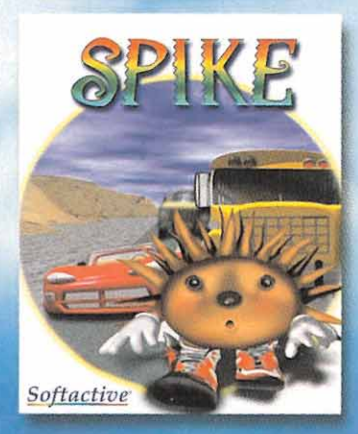


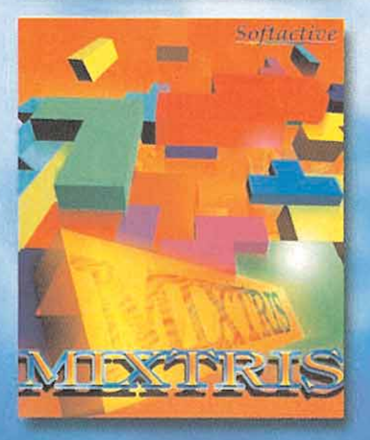












....toda la diversión.

Edita y distribuye SOFTACTIVE - Teléfono 902 330 333 - www.softactive.com

Softactive®

GUÍAS IMPRESCINDIBLES MICROMANÍA ¡TU SOLUCIÓN!



148 páginas con las soluciones completas de las aventuras del momento

Y además, un CD-ROM con **las soluciones interactivas de los grandes clásicos de LucasArts** y la **demo jugable de Star Wars. Episodio 1:**

La amenaza Fantasma



A la venta a partir del 20 de Octubre por sólo 695 Ptas.

Si no encuentras la guía en el quiosco puedes pedírnosla llamándonos de 9h. a 14,30 ó de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 o enviando un e-mail a suscripcion@ hobbypress.es



MICROMANÍA 58 - NOVIEMBRE 1999

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO*

Para cualquier duda sobre el CD podéis llamarnos, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.
*Durante el mes de agosto este servicio no estará disponible.

Un mes más acudimos a la cita que tenemos con vosotros y el CD-ROM en CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes. La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

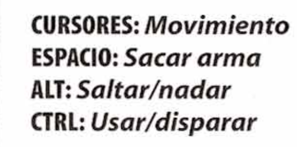
Tomb Raider: La Última Revelación

DEMO

Os presentamos en exclusiva una demo del nuevo juego «Tomb Raider: La Última Revelación», en el que volvemos a tomar el papel de Lara Croft en su búsqueda de nuevos misterios. En este caso la acción transcurre por entero en Egipto, donde Lara trata de protegerse de una antigua maldición y salvar al mundo de su destrucción..La demo permite jugar un nivel de esta emocionante aventura en el que podremos ver a vuestro personaje favorito escalar por paredes y cuerdas, eliminar esqueletos asesinos o escorpiones gigantes.



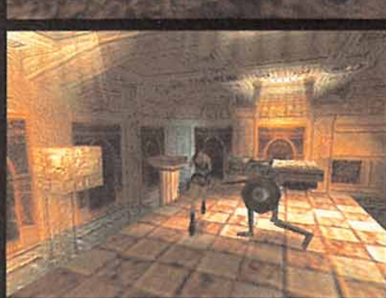
CONTROLES BÁSICOS:

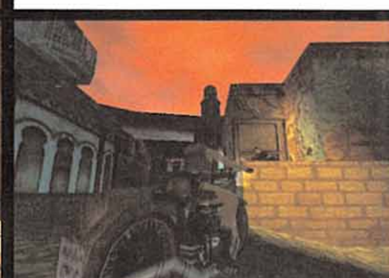


CURSORES: *Movimiento*
ESPACIO: *Sacar arma*
ALT: *Saltar/nadar*
CTRL: *Usar/disparar*

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 233 MHz (Pentium 266 MHz)*
RAM: *16 MB (32 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *75 MB*
VÍDEO: *Tarjeta PCI con 4 MB (tarjeta aceleradora 3D)*
DIRECTX 6.1
RATÓN





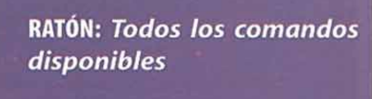
Homeworld

DEMO

El programa «Homeworld» es un nuevo juego de estrategia en tiempo real que cuenta con un innovador interfaz y unos brillantes gráficos. El jugador toma el papel de la raza Kiith, que abandona su planeta natal debido a su destrucción y vaga por el espacio a bordo de una nave nodriza desde la que el jugador puede recoger materiales para investigar y construir nuevas naves con las que defenderse de sus enemigos y continuar su viaje. La demo que os ofrecemos en exclusiva permite jugar un tutorial, una misión para un solo jugador y una escaramuza rápida contra el ordenador en el modo multijugador.



CONTROLES BÁSICOS:



RATÓN: *Todos los comandos disponibles*

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* • **CPU:** *Pentium II 233 (Pentium II 350)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *75 MB*
VÍDEO: *Tarjeta PCI con 4 MB (tarjeta aceleradora 3D)*
DIRECTX 6.1 • **RATÓN**





Unreal Tournament

DEMO

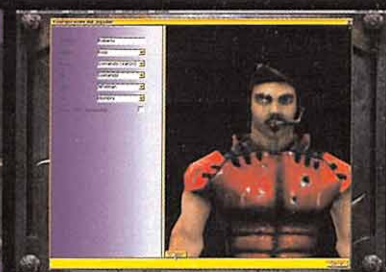
CONTROLES BÁSICOS:

Esta demo permite jugar una serie de niveles en modo monojugador gracias a la inclusión de unos "bots" dotados de una elevada inteligencia artificial del programa «Unreal Tournament». La demo también tiene soporte multijugador, a través de Internet, LAN o modem. Ofrece una serie de modalidades de juego entre las que destacan el "Torneo" o el "Domination", un tipo de juego multijugador no visto hasta ahora, en el que hay que conquistar y conservar tres puntos del mapa para ir sumando puntos hasta conseguir la victoria. Para el correcto funcionamiento de esta demo se requiere la instalación de las nuevas DirectX 7.0, incluidas en el CD-ROM.

RATÓN: *Movimiento*
BOTÓN IZQUIERDO: *Disparo principal*
BOTÓN DERECHO: *Disparo secundario*
[/]: *Cambiar Armas*
MAYÚSCULAS: *Correr*

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 233 (Pentium II)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *125 MB*
VÍDEO: *4 MB (Aceleradora 3D)* • **DIRECTX 7.0**



Rally Championship

DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

El juego «Rally Championship» es un nuevo simulador de rallies que lleva a la perfección la conducción y las condiciones en las que se desarrollan este tipo de eventos deportivos. Una de sus características más destacables es que se puede correr el Rally RAC de Gran Bretaña, estando éste fielmente representado en todos sus tramos con una calidad casi fotográfica. La demo que os presentamos en exclusiva es para un solo jugador y permite jugar uno de estos tramos, con una duración aproximada de 5 minutos, conduciendo el Seat Ibiza de la clase F2. La demo permite jugar a varios jugadores en un mismo ordenador por turnos.



CURSOR IZQ.: *Giro Izquierda*
CURSOR DCHO.: *Giro Dererecha*
CURSOR ARRIBA: *Subir marcha*
CURSOR ABAJO: *Bajar Marcha*
C: *Cámara*

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 200 (Pentium II 300)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *120 MB*
VÍDEO: *Aceleradora 3D con 4 MB (12 MB)*
AUDIO: *Tarjeta compatible con DirectSound*

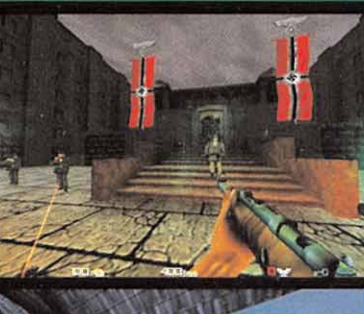


Mortyr

DEMO

CONTROLES BÁSICOS:

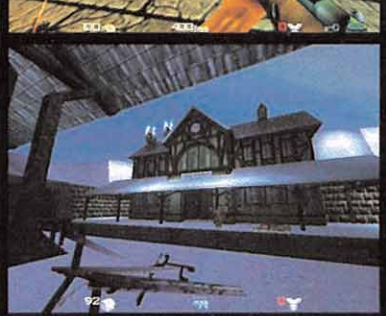
Es el año 2093 y el mundo está dominado por el nazismo tras su sorprendente victoria de la Segunda Guerra Mundial. Jurgen Mortyr es un científico del Centro de Armamento Avanzado que oye el rumor de que hay un arma secreta en su Centro y que fue esta la que ayudó al nazismo a ganar la guerra. Con la ayuda de su hijo Sebastian la descubre mientras busca unos documentos. Este arma resulta ser una máquina del tiempo. La demo permite jugar un nivel del juego completo y sólo tiene soporte para un jugador.



CURSORES: *Movimiento*
RATÓN: *Apuntar*
BOTÓN IZQUIERDO: *Disparo*
BOTÓN DERECHO: *Saltar*
TAB: *Zoom*
CTRL: *Agacharse*

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95/98*
CPU: *Pentium 200 (Pentium II 266)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *153 MB*
VÍDEO: *Aceleradora 3D con 4 MB y soporte Direct3D*
AUDIO: *Tarjeta de sonido compatible DirectSound*
DIRECTX 6.1





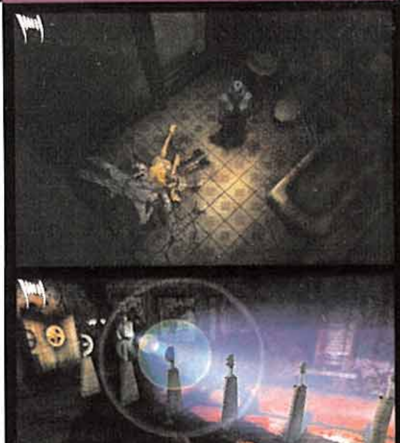
Nocturne

DEMO

En «Nocturne» asumimos el papel de "The Stranger" un misterioso personaje especializado en enfrentarse a todo tipo de fenómenos paranormales y misteriosos. El ambiente de «Nocturne» es muy tétrico y oscuro y la calidad gráfica está tan cuidada que antes de empezar a jugar es necesario calibrar el monitor siguiendo las instrucciones que se dan en el juego. La demo que se incluye en el CD transcurre justo después de un aparatoso accidente de tren y tendréis que revivir a un muerto mediante el uso de una botella de ron. Esta demo puede causar problemas de aceleración 3D con algunas tarjetas con chipset 3dfx.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 98 –no funciona en Windows 95–/Windows 2000*
CPU: *Celeron 350 MHz (Pentium III 500 MHz/AMD Athlon)*
RAM: *128 MB*
ESPACIO EN DISCO: *177 MB*
VÍDEO: *16 MB (32 MB para resoluciones mayores de 800x600)*
DIRECT X5 ó X6





CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
RATÓN: *Apuntar*
D: *Pistolas*
BOTÓN IZQUIERDO/ESPACIO: *Disparar*



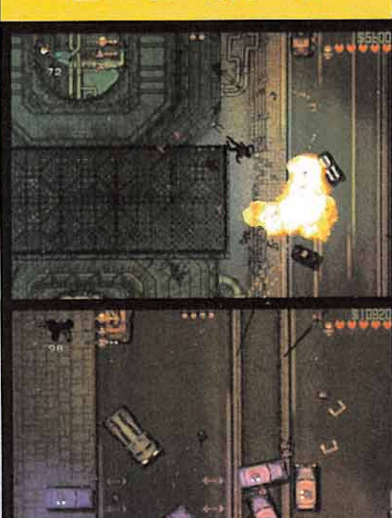
Grand Theft Auto 2

DEMO

El juego «Grand Theft Auto 2» no desmerece en absoluto al juego original, e incluso supera sus niveles de adicción y acción trepidante. Encarnamos a un vulgar hampón que tiene que hacerse un hueco en el mundo de la mafia, para ello hay que poner bombas, asesinar, robar coches y cometer cuantos más delitos mejor. La demo que se incluye en el CD de este mes está limitada 6 minutos de juego, para saber lo que hay que hacer tendréis que acercaros a cualquiera de los múltiples teléfonos públicos que hay en el nivel y escuchar las instrucciones que se os dan.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 98*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *40 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible con Direct3D con 4 MB*
AUDIO: *Tarjeta compatible con DirectSound*



CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento*
CTRL IZQUIERDO: *Ataque*
ENTER: *Entrar/salir de un coche*
ESPACIO: *Freno de mano/saltar*
Z: *Arma anterior*
X: *Arma siguiente*
TAB: *Especial*

Age of Wonders

DEMO

En «Age of Wonders» se mezclan la estrategia por turnos con el JDR para simular un mundo donde conviven elfos, humanos y otras criaturas. La demo que se incluye este mes en el CD es una versión beta y no incluye todas las características del juego completo. En la demo se puede jugar un pequeño tutorial introductorio que conviene no saltarse y un escenario completo con capacidad para multijugador, tanto mediante turnos simultáneos, como por turnos a través de correo electrónico.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium II 266)*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *91 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible con DirectX 6*
AUDIO: *Tarjeta compatible con DirectX 6*





CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Todos los comandos disponibles*



Thief Gold

D E M O

El programa «Thief Gold» es una versión mejorada del juego original «Thief: The Dark Project». La demo que se incluye en el CD de este mes incluye un nuevo nivel en el que hay que robar el Vaso de Zafiros de Lord Randall que se encuentra en la cofradía de ladrones de Downwind y escapar con vida y con un botín de al menos 1 000 monedas. También se incluye en la demo un vídeo de presentación en el que se explica los motivos de Garret para robar el Vaso de Zafiros.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: ***Windows 95***
CPU: ***Pentium 200 (Pentium 266)***
RAM: ***32 MB (64 MB)***
ESPACIO EN DISCO: ***79 MB***
VÍDEO: ***Tarjeta con 1 MB (tarjeta aceleradora 3D)***
DIRECTX 6
RATÓN

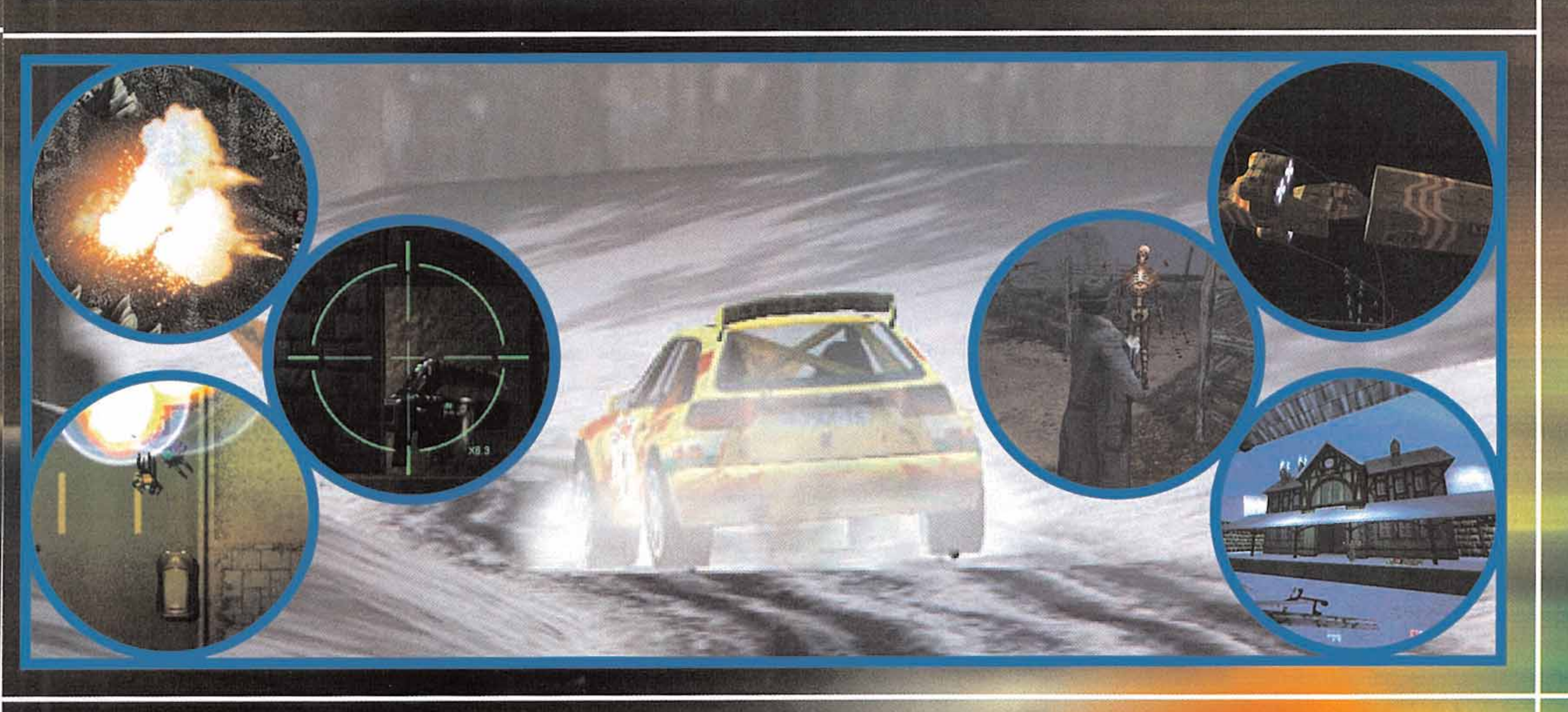
CONTROLES BÁSICOS:




CURSORES: ***Movimiento***
RATÓN: ***Apuntar***
BOTÓN IZQUIERDO: ***Atacar***
BOTÓN DERECHO: ***Usar***







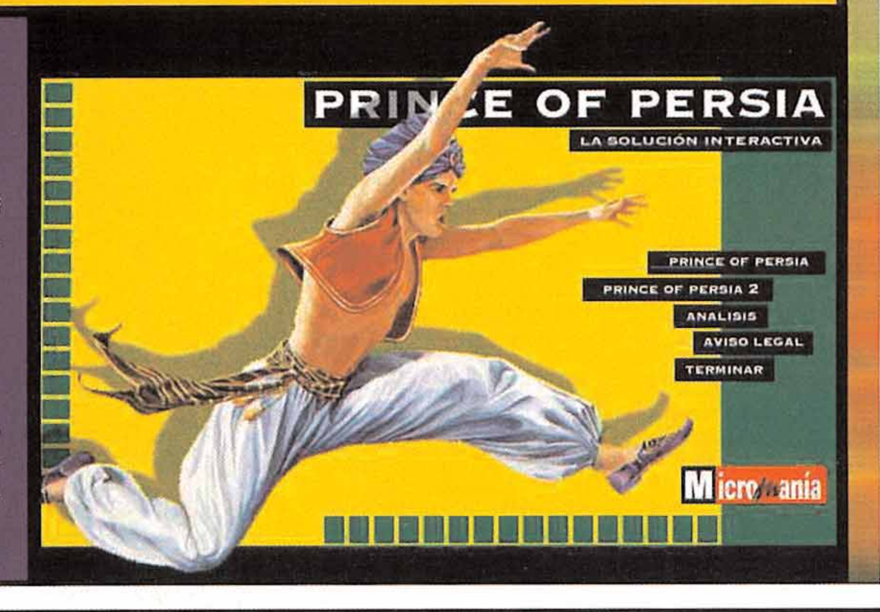
MULTIMEDIA

Solución Interactiva Prince of Persia I y II

Os ofrecemos la Solución Interactiva de las dos primeras partes de los clásicos «Prince of Persia I y II», unas aventuras que vuelven a tomar actualidad con el lanzamiento de la tercera parte de la saga «Prince of Persia 3D».

DirectX 7.0 en Castellano

Se incluyen en el CD-ROM de este mes las nuevas DirectX 7.0 en Castellano, gracias a las que podremos jugar a juegos como «Unreal Tournament», cuya demo podría no funcionar correctamente si no están instaladas. Para instalarlas, recomendamos desinstalar cualquier otra versión anterior que pudiera haber en el sistema.





¿Qué tendrá PCFútbol?

A.-☐ Equipo completo de albañilería.
B.-☐ Curso de alicatador por correspondencia.
C.-☐ Construcción personalizada de los estadios.



El fútbol será así





hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

zona arcade

Por: Penélope Labelle

Octava reunión de ésta que es vuestra sección. Las Navidades se acercan, y con ellas el gran aluvión de títulos que están por llegar y que, según sus creadores, estarán listos para tan señaladas fechas. Ahora os dejo con vuestra líder de equipo.

¿Arcade o simulador?

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. Este mes la cosa está bastante apretada, por ello esta drástica reducción. Aún así, trataré de resumir lo más posible.

Hemos recibido cartas que nos preguntan el por qué de incluir ciertos juegos que no deberían estar en estas páginas, como pueden ser los simuladores deportivos, ya sean de fútbol, baloncesto o de carreras de coches. Pues bien, el objetivo no es otro que el de recoger en una misma sección ciertos géneros del sector de los videojuegos que, por su carácter tan especial, no tienen unas páginas especiales. Por ello, cuando se llegó a la idea de establecer una zona nueva donde tratar los arcades, también se sugirió la idea de meter los juegos deportivos, así como un pequeño apartado para los juegos de consolas –subsección que, por cierto, habéis suprimido vosotros mismos–. De esa forma, todos los adictos a los programas deportivos y a los arcades tenían en estas páginas su lugar de reunión.

Y, claro, seguro que muchos de vosotros os preguntaréis ahora porqué no se ha hecho otra sección para los deportivos, otra para los arcades, etc. La razón es bien sencilla: la excesiva diversidad puede dar lugar a verdaderos quebraderos de cabeza a los lectores, vosotros, que os podéis llegar a hacer un lío con el tema de los géneros. Bien es sabido que hay programas que claramente tienen un carácter arcade, o deportivo, pero son más aún aquellos en los que no está tan claro ese concepto, mezclándose ambos criterios. Es cierto que, por ejemplo, «FIFA 99» es un simulador deportivo, pero también tiene un alto componente de arcade, como casi todos los programas deportivos. Lo mismo puede suceder con un programa de simulación de carreras de coches, ya que suelen tener la gran mayoría opciones para simular la conducción, pero también para hacerlos lo más arcade posible. Y todo este argumento es el que nos llevó a la conclusión de meter géneros tan distintos como los arcades y los simuladores deportivos dentro de una misma sección.

ALGO DE ACTUALIDAD

Después de la larga charla que os he soltado, lo mejor es que vayamos a hacer un poco de recopilación sobre las novedades más llamativas dentro del panorama de los videojuegos, en la parte que nos toca, claro está. Para empezar, y por si alguien no lo sabe, por fin se puso a disposición de todo internauta la demo de «Unreal Tournament», del cual ya os puedo decir que es realmente alucinante. Además, por si alguien no tiene acceso a Internet, la podéis instalar en vuestros ordenadores directamente desde el CD-ROM que Micromanía os proporciona este mismo mes, además de otras demos bastante interesantes, como por ejemplo la de «Rally Championship», realmente emocionante, por cierto, o la de «Mortyr», o las nuevas aventuras de Lara Croft, por si todavía que alguien que piuensa que los CDs los tendríamos que quitar –¿hay alguien de esa opinión...?–.

En otro orden de cosas, hace bien poquito se celebró en Texas una reunión de más de 1 000 personas que estuvieron probando y probando «Quake III Arena» para que los chicos de id Software tuvieran la certeza de que nada iba a fallar cuando la salida al mercado del mismo se haga efectiva. Un torneo, el primero oficial de «Quake III», que tuvo una sensacional acogida por parte de todos los quakeadictos, con lo que seguro que los chicos de id se aseguran un éxito casi cierto, a tenor de lo ya visto hasta el día de hoy. Un ejemplo que podría cundir en todos los países, incluyendo España.

Otro dato que nos ha sorprendido es que, a día 15 de Octubre, y cuando GT Interactive llevaba pocos días con la demo de «Unreal Tournament» en la Red, más de 300 000 personas –sí, más de trescientas mil– se la habían descargado para probarla, lo que nos da una idea del tremendo éxito que puede llegar a tener el esperado título de esta compañía. Es más, los propios miembros de GT aseguran que alrededor de 175 000 personas que se bajaron la demo de «Unreal Tournament» lo hicieron en las primeras cuarenta y ocho horas de ponerse la misma en el web de GT Interactive. Por lo visto, para los chicos de GT no es ninguna sorpresa, ya que tienen una previsión de ventas sobre el título ya comercializado que supere el millón de copias en todo el mundo, una cifra que, desde luego, se sale de lo normal, para que os hagáis una idea. Si alguno de vosotros no la tiene, ya sabe dónde conseguirla – en el CD-ROM de este mes–. Ya sólo nos queda esperar a tenerla entre nuestras manos para hacernos con el galardón de Maestros...

LAS PUNTUACIONES

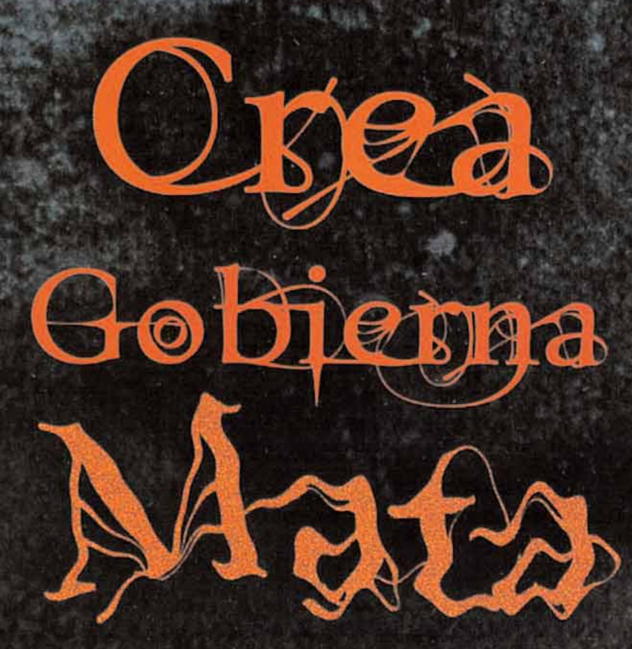
Dado el escaso espacio de este mes, los diferentes apartados que componen esta sección han quedado temporalmente suspendidos. Por ello, y con la intención de no dejaros sin las puntuaciones de vuestro programas preferidos, ahí van las de este mes. En Acción Frenética, las puntuaciones de los Maestros están como sigue: **1.-** Half-Life, **2.-** Quake II, **3.-** Unreal. En Carrusel Deportivo, vuestras puntuaciones han ido dirigidas hacia convertir en Maestros a: **1.-** FIFA 99, **2.-** Colin McRae Rally, **3.-** NHL Hockey 99.

Pues por este mes no me dejan más espacio para estar con todos vosotros, pero el próximo mes sí. Así, que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE. También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*

SEVEN KINGDOMS II
THE FRYHTAN WARS







DIRIJE A 12 NACIONALIDADES HUMANAS CON DISTINTAS CARACTERÍSTICAS Y COMPORTAMIENTOS SEGÚN SUS CULTURAS.

INVESTIGA NUEVAS TECNOLOGÍAS Y METODOLOGÍAS MILITARES EN TORRES DE LA CIENCIA.



OPCIONES TOTALMENTE PERSONALIZABLES EN LAS PARTIDAS INDIVIDUALESY MULTIJUGADOR (HASTA 8 JUGADORES)



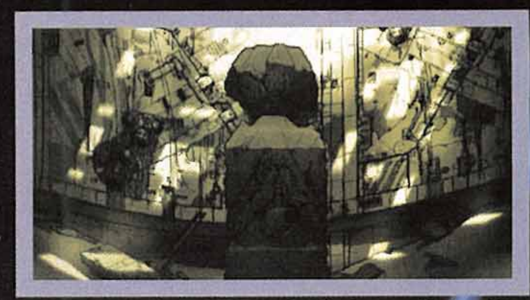






©1999 UBI SOFT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. TODAS LAS OTRAS MARCAS PERTENECEN A SUS RESPECTIVOS PROPIETARIOS.

UBI SOFT S.A. CRTA. DE RUBÍ 72-74 3A PLANTA • 08910 SANT CUGAT DEL VALLÈS (BARCELONA)
TEL: 902 11 78 03 • HTTP://WWW.UBISOFT.ES



Esta piedra es el comienzo de todo. Tras descifrar los contenidos jeroglíficos que fueron grabados sobre la misma, en tiempos inmemoriales, la raza protagonista fue capaz, así, de desarrollar una nueva tecnología, el viaje hiperespacial.

Homeworld

Conquistadores de la galaxia

Sierra consigue revolucionar el género de la estrategia en tiempo real gracias a «Homeworld», que viene a añadir una dimensión más al desarrollo, consiguiendo que ante nuestros ojos se cree un espectáculo visual en el que, además, somos partícipes activos, teniendo que decidir los designios de una raza de guerreros en busca de un planeta habitable que les permita extender una colonia y prosperar como civilización.

- Compañía: **RELIC/SIERRA**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**
- Procesador: Pentium 200 MHz
- RAM: 32 MB • Disco Duro: 338 MB
- Tarjeta 3D: No (se recomienda)
- Multijugador: Sí (TCP/IP, LAN, módem, Internet)

Producto Micromanía Recomendado

El descubrimiento de una antigua nave espacial de proporciones descomunales y el hallazgo en su interior de un extraño mineral con ancestrales símbolos grabados nos llevaron a experimentar con un nuevo tipo de tecnología. Una ciencia nueva para nosotros que nos permitiría alcanzar fronteras del cosmos que, hasta ahora, no habíamos sido capaces ni de imaginar. El salto hiperespacial iba a ser un hecho palpable en un breve periodo de tiempo. Los ingenieros espaciales comenzaron a trabajar en un nuevo tipo de nave nodriza que albergaría esa tecnología, junto con otras muchas posibilidades, que la convertirían en una exploradora de mundos, en un planeta artificial capaz de albergar millones de vidas ansiosas por encontrar nuevas razas alienígenas, dispuestas a intercambiar toda clase de información.

Con las últimas pruebas de funcionamiento, se quiso poner en marcha el proyecto con la máxima premura, y así se hizo, siendo nuestro primer objetivo una estación espacial que llevaba ya mucho tiempo viajando por el cosmos. El salto fue prácticamente exacto, gracias a la baliza de localización de que disponía la estación, pero aún así tuvimos que enviar una sonda de exploración para encontrar la nave y ver cómo había sido destruida. Un escuadrón de naves hostiles apareció de entre los restos de la estación con intención de destruirnos. Nuestra superior potencia de fuego sirvió para sobreponernos a la sorpresa de ver a nuestros compañeros reducidos a polvo espacial.

Fuimos advertidos severamente de que al investigar la tecnología hiperespacial habíamos roto un tratado de más de cuatro mil años y, por ello, éramos condenados a la destrucción más inmediata...

Así comienza en «Homeworld» una guerra donde la tecnología, la extracción de minerales y la rápida decisión de los generales, a la hora de realizar ataques u organizar defensas, serán la clave de la victoria.

LA LIBERTAD DEL COSMOS

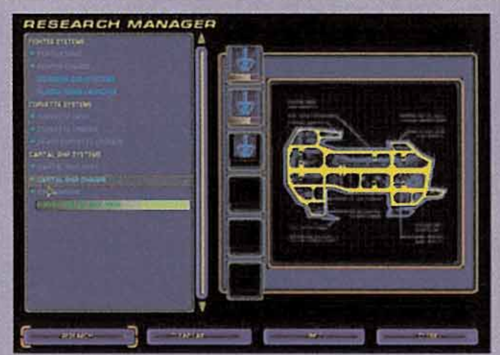
Bajo un escenario completamente tridimensional, y constantemente galáctico, con las estrellas, las constelaciones y los planetas reinando por doquier, deberemos controlar el ir y venir de nuestro ejército extraterrestre que, en un principio, constará únicamente de la descomunal nave nodriza y, en contadas ocasiones, de algunas otras naves de menor tamaño. Accediendo a unos menús de muy sencilla comprensión y manejo podremos, por un lado, construir naves ya investigadas gracias a la tecnología de que disponemos entre las que se encuentran pequeñas cápsulas exploradoras, naves extractoras para recolectar materias primas en forma de mineral de los asteroides, veloces cazas y estaciones de investigación; y por otro, una vez creadas estas últimas, acceder al menú de desarrollo, donde decidiremos qué tipo de estudios va a seguir nuestra raza, nueva clase de armamento, blindaje más resistente o motores más potentes. Del resultado y de nuestra sabia elección conseguiremos diferentes tipos de naves en posteriores misiones.

Dado que la acción se desarrolla en tiempo real, a pesar de que nos encontremos dentro de un menú de opciones, nuestras naves pueden sufrir perfectamente un ataque inesperado, que podría diezmar nuestro ejército en segundos si no reaccionamos velozmente.

UNA CONEXIÓN ACEPTABLE

Algo que nos escamó desde un principio acerca de este juego fue la conexión que íbamos a conseguir, a la hora de jugarlo por Internet, no sólo por la gigantesca transmisión de datos gráficos que se suceden durante toda la partida, sino también por la lejanía existente entre los ordenadores españoles y los servidores que Sierra ha activado a tal efecto, pues se encuentran en tierras norteamericanas y, sin embargo, nos sorprendimos de ver cómo con un módem de 56k el juego iba medianamente fluido, y para la rapidez de acción que una partida de «Homeworld» requiere era enteramente jugable. Todo esto, por supuesto, en una partida de dos jugadores, pues en el momento que había tres o más personas, nos encontrábamos en una situación de llegada masiva de datos que, en ciertos casos, nuestra línea telefónica no llegó a soportar, quedándose la acción bastante frenada en algunas ocasiones.

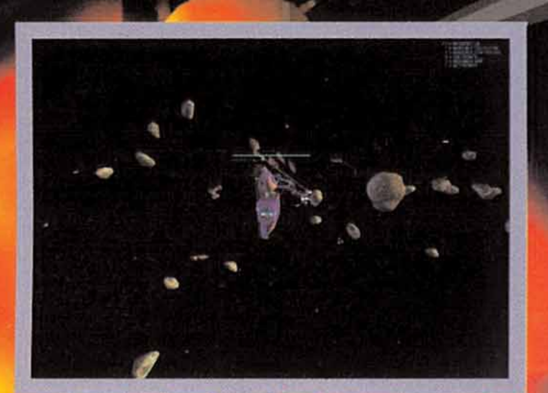
Sin embargo, el equipo de Sierra está en constante optimización de los equipos servidores y todo hace indicar que, en breve, esos problemas van a subsanarse con una mejor gestión y simplificación de los datos a enviar.



En el menú de investigación y desarrollo, podremos guiar nuestros pasos en el progreso tecnológico de nuestra raza. Dependiendo de qué estudiemos, así serán los nuevos prototipos de naves que podremos construir.

Podremos elegir entre diferentes formaciones de batalla, tanto ofensivas, como defensivas, para optimizar nuestra capacidad de combate





No sólo tendremos que enfrentarnos a otras razas alienígenas, sino que también deberemos sobrevivir a situaciones peligrosas como una tormenta de meteoritos que puede destruirnos en cuestión de segundos.



Las estelas que dejan la práctica totalidad de los motores de nuestras naves, no sólo le añadirán espectacularidad a las batallas, sino que también nos permitirá identificar cuáles son de nuestro bando, gracias a su color.

TECNOLOGÍA:	95
ADICCIÓN:	89

Nos encontramos ante el primer juego de estrategia en tiempo real con una tridimensionalidad verídica. Los escenarios espaciales y la música New Age que acompaña a la acción, consiguen un ambiente cósmico de gran realismo. A pesar de la lejanía existente con los servidores norteamericanos, la conexión por Internet va relativamente bien, algo que es de agradecer.

puntuación total **94**

LA NAVE NODRIZA

En esta nave de proporciones titánicas vive toda una civilización en busca de un planeta habitable para ellos. Como un submundo a la deriva por el cosmos tiene todo lo necesario para permitir la vida a toda una generación, sin ninguna clase de problemas. Además, cuenta con decenas de laboratorios y centros de diseño y construcción que permiten la elaboración de las naves que, posteriormente, son las encargadas de proteger la nave central, recoger materias primas o atacar al enemigo para extender territorios.
Aunque la nave carece de armamento, y su movimiento es lento y pesado, su blindaje es prácticamente impenetrable y aguantará mucho castigo antes de desmoronarse en una deflagración nuclear.



REVOLUCIONARIO

Los gráficos tienen una calidad que se sale de lo normal dentro de este género gracias a la introducción de una tercera dimensión en el desarrollo del juego y a la perfecta utilización de la aceleración 3D, que ofrece unos efectos visuales de gran vistosidad y espectacularidad, en cuanto a explosiones, disparos, transparencias, fuentes de luz, humo y estelas dejadas por las naves espaciales.
En cuanto al aspecto sonoro, decir que el juego estará completamente traducido y doblado al castellano, por lo que la comprensión de todas las instrucciones para cada misión y de todas las explicaciones en el tutorial, no supondrá ningún problema para el jugador. En los efectos de sonido es donde «Homeworld» se queda un poco atrás con respecto al resto de las características técnicas del juego, pues se limitan exclusivamente a sonidos de motores, disparos y explosiones, cosa que no ocurre con la música, fantástica por su perfecta realización y por lo bien que acompaña a la acción espacial del juego, ya que toca en la práctica totalidad de las piezas el género New Age, muy acorde con el argumento general de «Homeworld». Sierra puede haber creado, casi sin saberlo, lo que puede ser una revolución dentro del género de la estrategia en tiempo real. Hecho en un principio como un juego de gran calidad gráfica y elevadas dosis de jugabilidad, puede que se convierta de la noche a la mañana en el nuevo vicio de los estrategas internautas que ya estaban buscando una nueva fuente de sana adicción después de sus andanzas por «Starcraft».

C.F.M.



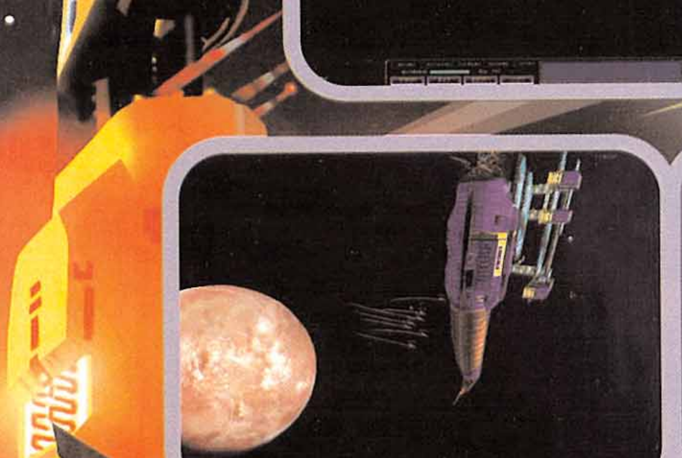
La recolección de energía y de minerales será llevada a cabo por las naves cosechadoras que podrán llevar su carga a la nave nodriza, o bien, a las naves refinería, con lo que se agilizará el proceso.

Homeworld
Camino de la colonización

Las materias primas las conseguiremos a partir de extraer minerales de los asteroides dispersos por la zona de la galaxia que estemos visitando

Con esta Guía Rápida de «Homeworld» pretendemos dos cosas. La primera, que descubráis las enormes posibilidades estratégicas que el juego puede llegar a tener; y la segunda, mostrar unos sencillos trucos y consejos para comenzar con buen pie en vuestro camino interestelar por la colonización de un planeta rico en materias primas y alimentos.

Si hay algo que puede hacer destacar a «Homeworld» con respecto del resto de juegos de estrategia en tiempo real, es su tridimensionalidad, que permite un más amplio número de acciones posibles, tanto agresivas, como tácticas, lo que si bien aumenta alarmantemente la dificultad, lo hace siempre a favor de una mayor y mejor jugabilidad, a la que ningún amante del género podrá resistirse.





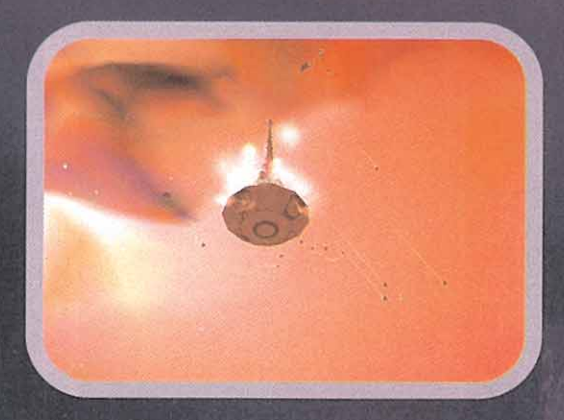


Mapa de navegación

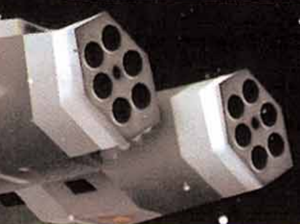
Éste que podéis ver aquí será el mapa que nos permitirá movernos a través de grandes distancias dentro de la porción de universo que abarcará el nivel del juego en el que estemos. Aquel territorio que tengamos controlado aparecerá con un fondo azulado y en él podremos ver las zonas de meteoritos con minerales que nos sirven de materias primas, las naves aliadas que se encuentren un poco alejadas de nuestro punto de visión e, incluso, los enemigos que atraviesen nuestras líneas defensivas.







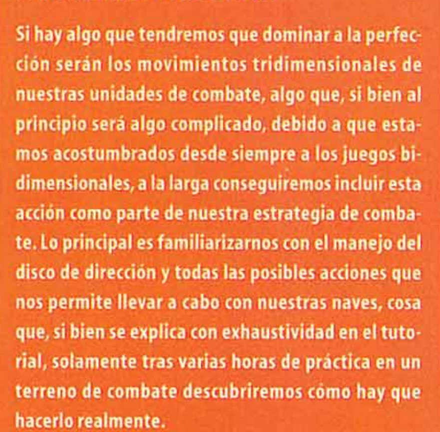


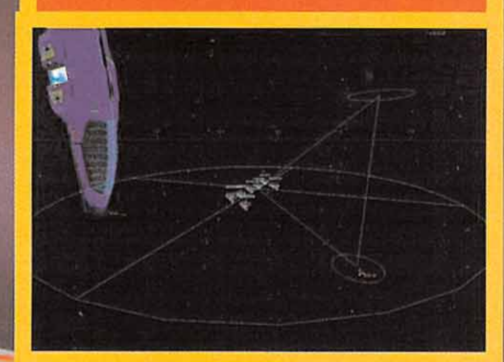


A continuación pasamos a ofreceremos unos sencillos consejos que, en su simplicidad, guardan también su efectividad, pues una vez aprendidos, podrán llevarse a cabo rápidamente aumentando así nuestras posibilidades de sobrevivir y prosperar en nuestra tecnología, haciéndonos cada vez más y más poderosos.

Movimiento tridimensional

Si hay algo que tendremos que dominar a la perfección serán los movimientos tridimensionales de nuestras unidades de combate, algo que, si bien al principio será algo complicado, debido a que estamos acostumbrados desde siempre a los juegos bidimensionales, a la larga conseguiremos incluir esta acción como parte de nuestra estrategia de combate. Lo principal es familiarizarnos con el manejo del disco de dirección y todas las posibles acciones que nos permite llevar a cabo con nuestras naves, cosa que, si bien se explica con exhaustividad en el tutorial, solamente tras varias horas de práctica en un terreno de combate descubriremos cómo hay que hacerlo realmente.





Uno de los puntos más fuertes de «Homeworld» será la posibilidad de juego por Internet, gracias a unos servidores dedicados que Sierra ha dispuesto ...

Es muy recomendable, a pesar de que se que tenga mucho tiempo de experiencia en el género de la estrategia en tiempo real, atender al tutorial, más que nada para familiarizarnos con el manejo de las unidades que, al ser completamente tridimensional, resulta un tanto complicado al principio, aunque no difícil en extremo.

Todas las naves van conectadas entre sí por un sistema de radar que permite ver la zona que una nave esté atravesando, por muy lejos que se encuentren entre sí, por lo que siempre será muy buena idea disponer de varios escuadrones de exploradores que desplazaremos por diferentes puntos del mapeado, pudiendo cubrir así una amplia zona de combate y estar preparados en todo momento para cualquier movimiento sospechoso por parte del adversario y actuar en consecuencia, antes de que se produzca el inevitable confrontamiento. Dado que las naves exploradoras son muy baratas y sencillas de construir y, además, tienen un sistema de armamento ligero, son perfectas para hostigar continuamente al enemigo, mientras preparamos el escuadrón de batalla que dará el golpe definitivo.

La formación en cuña permite cubrir una mayor zona de ataque y dificulta, a la vez, las posibilidades del enemigo para acertar a nuestras naves, por lo que será la que debamos elegir siempre que queramos realizar un ataque relámpago en el que perder muy pocas unidades.

La formación defensiva más efectiva, sobre todo en los niveles más avanzados donde la máquina comienza a atacar nos por diferentes coordenadas tridimensionales, será, sin duda, la de esfera, que posiciona a las naves del escuadrón mirando hacia todos los puntos cardinales y, en consecuencia, cubriendo todos los flancos y puntos débiles posibles. De nuevo, las naves exploradoras conseguirán protagonismo, pues en grupos de diez y dispuestas en esta formación, a cierta distancia de nuestra nave nodriza, serán la primera línea de defensa que los enemigos deberán atravesar, y no sólo eso, pues cuando en un escenario los recursos sean escasos, será nuestra mejor opción para mantener alejadas a las naves extractoras del adversario.

Dentro del menú de investigación, deberemos ser nosotros los que decidamos qué tipo de terreno debemos cultivar más, si el de los motores, el del blindaje o el de las armas, y dentro de cada uno de ellos hacia qué dirección dirigirnos. Esto nos va a llevar a conseguir, en los niveles finales del juego, naves diferentes dependiendo de lo que hayamos elegido. De ahí que nunca una partida nueva será igual, pues no sólo cambiarán los enemigos y elementos de escenario de posición, sino que además, eligiendo nuevos terrenos de investigación, las naves a producir serán distintas y, en consecuencia, la estrategia a llevar a cabo también variará.

Aprender a controlar los movimientos tridimensionales de nuestras naves nos permitirá llevar a cabo complicadas estrategias de combate y defensa mucho más elaboradas que aquellas que podíamos llevar a cabo con los juegos bidimensionales. Así, podremos dirigir varios escuadrones hacia el punto donde se encuentra el ejército enemigo, a una diferente latitud cada uno, de manera que nuestro contrincante solamente pueda vislumbrar uno de dichos escuadrones con sus radares, y así luego realizar un ataque envolvente reuniendo a los atacantes en un mismo punto.

La nave nodriza puede moverse, aunque muy lentamente, por lo que un rápido reconocimiento de los alrededores nos permitirá saber donde está la principal zona de materias primas y así podremos dirigir a ésta hacia esa zona, desde el principio de la misión, para acelerar la recolección de minerales, lo cual nos permitirá construir más unidades en menos tiempo.

Por supuesto, ni tan siquiera los consejos que aquí os hemos podido dar, a pesar de ser muy generales, pueden considerarse como infalibles, pues los escenarios de «Homeworld» son completamente aleatorios, tanto en colocación de los elementos y enemigos, como en comportamiento de estos últimos, pues lo mismo pueden ser constructivos y esperar a tener un ejército de naves potente, para enviar un primer ataque, que pueden ser hostigadores y lanzar castigos a pequeña escala, pero de manera constante.

Lo que sí puede ayudar mucho es, en el caso de los primeros, adoptar una táctica de desgaste, es decir, pequeños ataques que le obliguen a gastar dinero en reparaciones y construcción de nuevas defensas y mientras, con naves extractoras, dilapidar las materias primas de que puede disponer. En cuanto a los segundos, una construcción de unidades defensivas en primera instancia, incluso antes de la nave extractora, si es que disponemos de créditos iniciales, puede ser lo más recomendable.

Esperamos que estas breves líneas os hayan sido de ayuda en vuestras primeras horas como comandantes de «Homeworld» y que os den pie a crear vuestras propias estrategias de combate e ideas.

Una de las frases del Refranero Español nos sirve para ilustrar le presentación de este mes, sobre dos sucesos importantes. En primer lugar, el ECTS 99 no fue todo lo espectacular que viene siendo desde hace tiempo, con muchas compañías ausentes y con la duda de si se organizará el año próximo. Por otro lado, nos ha sorprendido un nuevo juego creado por un grupo de programación español, «Space Clash», realizado por Enigma y producido por Dinamic Multimedia. Parece que esto se anima, y los españoles podremos presumir de creación propia.

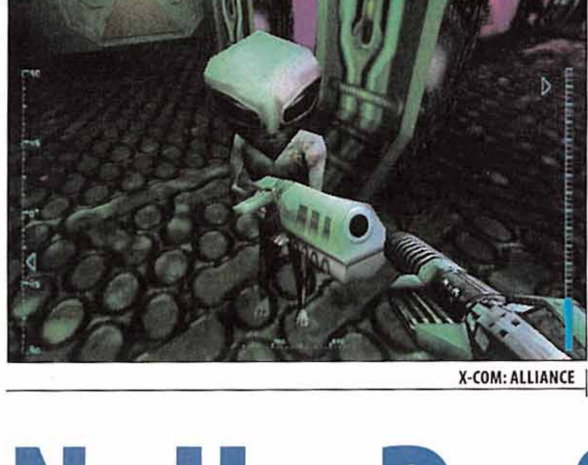
Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

La lista esta un poco revuelta, aunque los puestos principales no sufran cambios importantes, pero las continuas entradas y salidas de títulos son una constante en los últimos meses. Destacar la estrepitosa caída de «Warcraft II» y la fulgurante entrada de «Rollercoaster Tycoon».

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Starcraft
3. Age of Empires
4. Heroes of Might and Magic II
5. Dungeon Keeper II
6. Civilization II
7. C&C: Red Alert
8. Rollercoaster Tycoon
9. Warcraft II
10. Total Annihilation

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.



X-COM: ALLIANCE



METAL FATIGUE

No Hay Dos Sin Tres

Y no son ni dos ni tres (cientas) las cartas y correos que hemos recibido este mes, aunque tan sólo algunas son las que podemos contestar en la sección. Y que son las siguientes.

Para empezar, Alejandro Lecina nos comenta que le gustan los juegos en los que controlamos grandes ejércitos, y que le recomendemos alguno de ese tipo. Como no especifica nada más, ambientado en la guerra civil americana tenemos «Sid Meier's Gettysburg», o en un mundo fantástico está «Myth II», o si preferimos la época medieval, nuestra elección puede ser «Braveheart». Cualquiera de ellos suponemos que cumplirá las expectativas de Alejandro.

Daniel Violero confiesa que se ha acabado las 16 misiones de «Rainbow Six» y que quiere más. Pues ahora tiene una segunda oportunidad, ya que Red Storm Entertainment acaba de publicar la segunda parte del juego, que lleva por nombre «Rogue Spear», y que ya está a la venta en nuestro país.

Nuestro amigo Baldric Merodio dice tener problemas de dinero en «Command and Conquer». Hay un truco muy sencillo para conseguir dinero en el juego que consiste en lo siguiente: cuando nuestras refinerías estén a punto de llegar a su límite máximo, construiremos algo que sea rápido de hacer pero caro. Entonces, justo antes de que el proyecto llegue a terminarse, lo cancelaremos, con lo que conseguiremos seguir teniendo la refinería prácticamente llena, y el dinero de la unidad nunca creada en nuestro bolsillo.

Otro estratega, que se identifica tan sólo como José, nos pregunta cómo se juega a «Civilization: Call to Power» a través de correo electrónico. Que nosotros sepamos, no es posible, ya que este juego de Activision sólo permite jugar por Internet y por red, ya sea IPX o TCP/IP. José, ¿seguro que te refieres a ese juego?

Pablo Porcel nos escribe un correo electrónico para quejarse de que en el número de septiembre hiciésemos un especial de trucos, alegando que los estrategas no somos unos tramposos y que le gustaría que se tratasen otro tipo de temas en la sección. Estimado Pablo, como ves, no sólo damos trucos en nuestra sección, y el especial lo hacemos una vez al año porque son muchos los estrategas que nos lo piden y los que nos agradecen que

Temas para Debate

El tema actual, "¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?", sigue en pleno auge, llegando opiniones desde todos los lugares del mundo, como esta que nos envía Pablo Moneta desde Argentina: *"...El mejor juego de la historia de la estrategia fue, es, y será «Civilization II». Esto se debe a que este juego en particular superó con creces a su antecesor en la única parte donde este tenía debilidades (los gráficos). Este juego sentó las bases para los demás juegos de estrategia, ya que reúne todo lo que estos juegos plantean, colonización, conquistas, prosperidad económica, etc. Pero se destaca del resto por los descubrimientos, ya que ningún juego a llegado a realizar algo parecido. Incluso «Call to Power» terminó por decepcionarme –se nota la ausencia de Sid Meier–. Las posibilidades de este juego son infinitas, diferenciándose de juegos como «Starcraft» (espectacular), pero que no dejan de plantear un solo objetivo: pasar a la siguiente misión. En este juego uno puede elegir conquistar, o progresar, o aislarse en una isla o expandirse en todo el continente, o llegar a «Alpha Centauri» o no, y cada uno de estos objetivos de mil formas inimaginables. Es el mejor juego de la historia por plantear las dos cualidades mas importantes: libertad y continuidad..."*

Con todas las opiniones vertidas hasta ahora sobre el tema, ya podríamos confeccionar una pequeña lista con los mejores juegos de estrategia de la historia, porque la unanimidad entre ese puñado de títulos es total. Va a ser hora de que vayamos buscándonos otro tema tan interesante sobre el que debatir.

Noticias

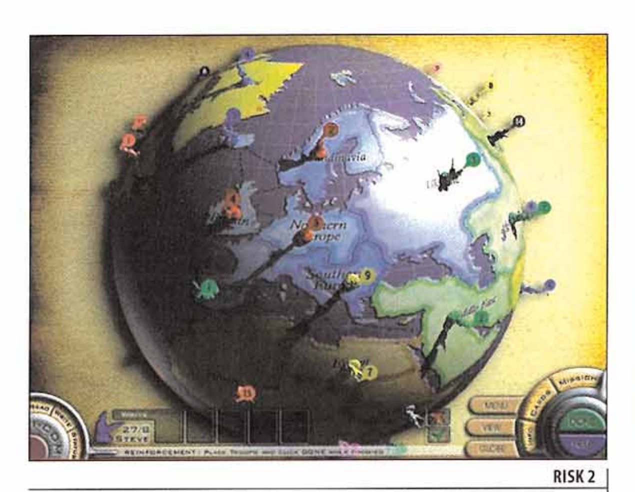
Zombie/Ripcord Games están desarrollando «Spec Ops 2», un simulador de combate táctico en tercera persona, para intentar mejorar la pobre opinión suscitada por la primera parte. Se trata de un juego de comandos en el estilo «Rainbow Six», que no obstante va a contar con un elevado nivel gráfico gracias a un nuevo engine, distinto al del «Spec Ops» original.

Cuando todavía hay muchos que no han podido jugar al fabuloso «Dungeon Keeper 2», en Bullfrog no se duermen en los laureles y ya están preparando «Dungeon Keeper 3», aunque este título esté todavía en sus primeros pasos de creación. Lo único novedoso que se sabe de él por ahora es que estará ambientado en el mundo exterior, y no en mazmorras como sus predecesores. Bullfrog también está desarrollando «DK2 Plus», un añadido para el último «Dungeon Keeper».

Red Storm Entertainment está inmersa en la creación de «Shadow Watch», un juego de estrategia y rol. El apartado estratégico planteará combates tácticos en tiempo real en los que manejaremos a un grupo de hombres en una misión espacial para salvar a la tierra e impulsar la colonización del espacio. Los toques de rol los pondrán las características de los personajes y la interacción entre ellos. Estará estructurado en misiones, será en 3D y con el nivel que nos tienen acostumbrados.

Sierra ha adquirido los derechos para distribuir «Ground Control», del grupo Massive Entertainment. Combinará la estrategia en tiempo real con un avanzado nivel gráfico en 3D para dar lugar a un juego de combate táctico en el que manejaremos a grupos de unidades.

«Invictus: In the Shadow of Olympus» es un nuevo título estratégico de Interplay. Será el típico juego de estrategia en tiempo real, sin gestión de recursos, tan sólo combate. Estará



RISK 2



SPEC OPS 2

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Abomination	Eidos	Octubre 99
Age of Empires 2: The Age of Kings	Ensemble Studios	Octubre 99
Age of Wonders	Gathering of Developers	Noviembre 99
Alien Nations	JoWood	Octubre 99
Battlezone 2	Activision	Noviembre 99
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Civilization 3	Hasbro / Firaxis	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Por determinar
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World	Interplay	Noviembre 99
Creatures III	Mindscape	Octubre 99
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Diplomacy	Hasbro	Noviembre 99
Force Commander	Lucas Arts	Finales 99
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Homeworld	Sierra	Octubre 99
Imperium Galactica 2	GT Interactive	Por determinar
Majesty	Hasbro	Febrero 2000
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Metal Fatigue	Psygnosis	Por determinar
Navy Seals	Sierra	Abril 99
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Risk II	Hasbro	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Warcraft 3	Blizzard	Finales 2000
Warlords 4	Red Orb	Por determinar
Warlords Battlecry	Red Orb	Noviembre 99
X-Com: Alliance	Microprose	Verano 2000
X-Com: Genesis	Microprose	Por determinar

realizado con una mezcla de voxels y 3D que conseguirá unos resultados espectaculares.

En el ECTS, Microprose destapó sus dos nuevos proyectos: «X-COM: Alliance», un juego de estrategia-acción con vista y desarrollo en primera persona. Y el otro es «X-COM: Génesis», que seguirá la más pura línea de la serie «X-COM».

Hasbro va a hacer universal el concepto de «Risk» con su segunda parte informática, que presentará un mundo esférico con todos los lujos gráficos a su alcance, pero también con la posibilidad de jugar con cualquier persona del mundo a través de Internet.

Finalmente, la colaboración entre Hasbro y Firaxis que dará lugar a «Civilization 3», tiene como fecha de salida del juego el año 2 001, y según sus propios creadores, será una evolución muy superior que la que supuso «Civilization 2» con respecto a su primera parte.

lo realicemos, y no por eso se consideran unos tramposos. Quizá de aquí se pudiese sacar una nueva pregunta para nuestra sección de debate: ¿debe el buen estratega utilizar trucos para ayudarse en los juegos?

Álvaro Fuentes García tenía un problema con su AMD K6-II a la hora de cargar «Heroes of Might and Magic III», y ha conseguido subsanarlo, por lo que nos aporta su solución por si puede ayudar a algún otro estratega en apuros. Consiste en que, cuando en el proceso de instalación el juego nos pregunte si queremos instalar DirectX, minimizaremos la pantalla, nos iremos a c:\Windows\Temp y buscaremos la carpeta _istemp#.dir (# es un número). Abriremos la que tenga el número mayor y borraremos el archivo chkreqs.dll, para posteriormente seguir con la instalación normalmente y, con un poco de suerte, hacer funcionar el juego, pero también hay una actualización para poder jugar con procesadores AMD en la página de 3DO (www.3do.com).

El Estratega Anónimo
(alias Anakin Skywalker)

Estrategas Enredados

Páginas y correos electrónicos. Todo en Internet, todas en castellano, todas de estrategas amigos nuestros :

www.ctv.es/USERS/gabriel: Página de un lector dedicada a «Total Annihilation».
move.to/clanst: Clan de «Tiberian Sun» que busca jugadores para partidas por Internet.

Tras una exhaustiva búsqueda por la red hemos encontrado estas interesantísimas direcciones sobre «Dungeon Keeper 2», en las que encontraréis mucha información y algún que otro software para este fenomenal juego:

DarkSword (DK2 Network):
www.dkeeper2.net/
Overlords Realm:
dk2.nzwl.org.nz/
Mark's DK2 Realm:
members.aol.com/kittles7/
Keepers Lair – Knights of Mephisto:
home.sol.no/~kmephist/
Master X Dungeon Keeper II:
www.multimania.com/masterx/
Die Cowboys:
members.xoom.com/DieCowboy/DungeonKeep.htm
DK2 Sanitorium:
reddawg.webhostme.com/
Dungeon Keeper 2 Domain:
dungeonk2.web.com/
Dungeon Heart:
come.to/dk2heart
DK2 Mana Vault:
dk2manavault.gamesurge.com/news.html

El truco del mes

RAGE OF MAGES II

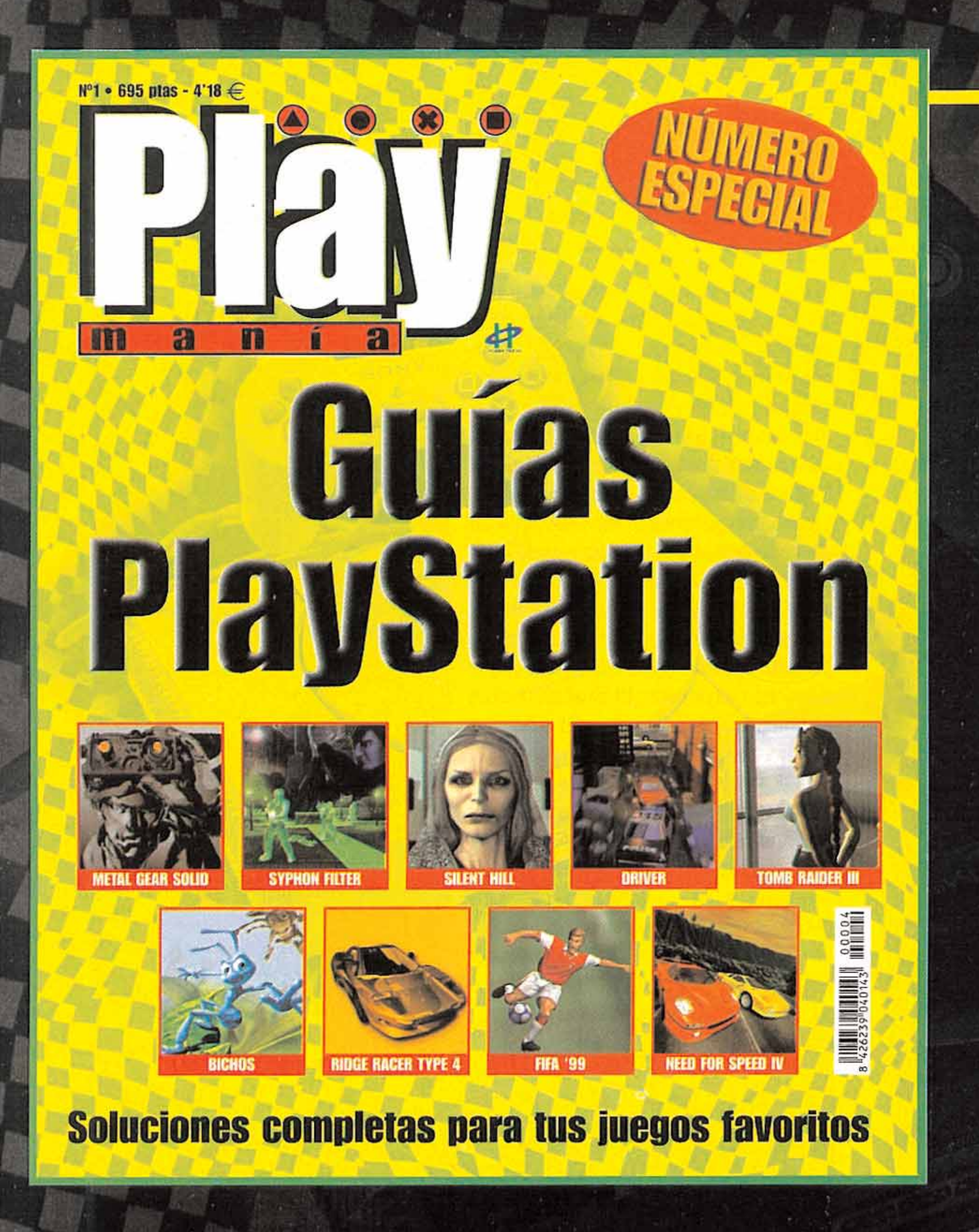
Cuando nos encontremos en la pantalla del mapa, pulsaremos Enter y escribiremos ##Coward para activar la introducción de los siguientes códigos, que escribiremos de igual manera:





#create [XXXX] gold: Proporciona XXXX de oro.
#create None Gloves: Otorga guantes mágicos al mago.
#create Very Rare Crystal Two Handed Sword: Proporciona un arma especial.
#event [XXXX]: Muestra las conversaciones de las unidades.
#hide map: Oculta el mapa.
#killall: Acaba con todas las unidades enemigas.
#modify army +god: Activa el modo dios.
#modify army +spells: Proporciona todos los hechizos.
#modify self +god: Activa el modo dios.
#modify self +spells: Proporciona todos los hechizos.
#pickup all: Selecciona todos los sacos.
#show map: Muestra el mapa al completo.
#victory: Proporciona la victoria instantánea.

Las GUÍAS TOTALES para tus juegos favoritos



GUÍAS COMPLETAS:

Si lo tuyo son las historias de espías necesitarás las claves de METAL GEAR SOLID, pero si prefieres la acción, a lo mejor necesitas saber cómo acabar con los terroristas de SYPHON FILTER. La esencia del terror la encontrarás en SILENT HILL y la aventura en estado puro se llama TOMB RAIDER III. Claro que a lo mejor quieres saber cómo conducen los pilotos de la mafia en DRIVER o quieres conseguir todos los coches de RIDGE RACER TYPE 4 o NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE. También tenemos todas las claves del mejor fútbol con FIFA '99 y el remedio para liberar a las hormigas de BICHOS. ¿Quieres más...?



GUÍAS PLATINUM:

...pues también te damos todas las claves para llegar al final de algunos de los mejores juegos de la historia. ¿Quieres recorrer con garantías en universo de FINAL FANTASY VII, la misteriosa mansión de RESIDENT EVIL 2, el mundo mágico de MEDIEVIL o los gigantescos laberintos de TOMB RAIDER II? ¿Y qué te parece conseguir todos los coches de GRAN TURISMO, descubrir todos los golpes de los luchadores de TEKKEN 3 o superar las difíciles plataformas de CRASH BANDICOOT 2? Como ves, con esta revista, se acabaron todos tus problemas.

Ya en tu quiosco por sólo 695 Ptas.

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.
En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

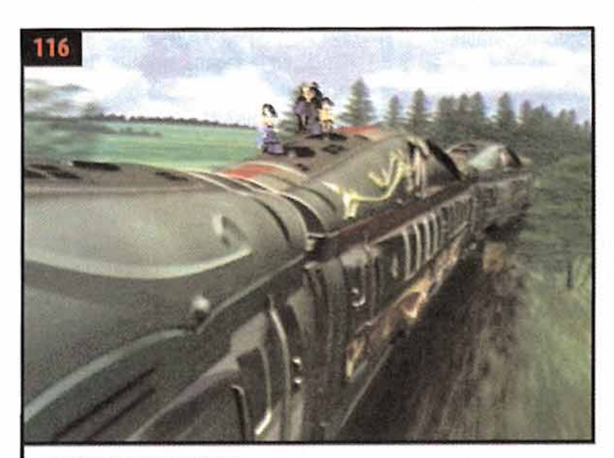
90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.







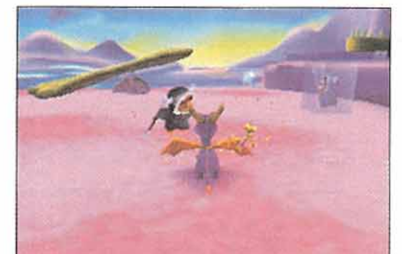






Spyro 2: Gateway to Gummer

Nuevas aventuras para el dragón violeta



Compañía: **INSOMNIAC**
Disponible: **PLAYSTATION**
Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador



Insomniac vuelve a la carga con la segunda parte de «Spyro The Dragon» y, como buena segunda parte que es, ofrece mucho más que su predecesor. Más calidad gráfica, más movimiento, escenarios mucho más grandes, secretos más intrincados y difíciles de descubrir...
El sistema de juego es el mismo que caracterizó a la primera parte, es decir, la acción se desarrollará bajo una vista trasera. Entre los nuevos movimientos de Spyro podrá nadar, trepar y golpear el suelo.
Si «Spyro The Dragon» gustó por su originalidad, su calidad técnica y su aspecto de leyenda infantil, la segunda parte lo hará mucho más, pues supera con creces a la anterior entrega.

J.F.K. **73**

Tarzán

Disney vuelve a la selva

Compañía: **DISNEY INTERACTIVE**
Disponible: **PC, PLAYSTATION**
Género: **ARCADE**

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 24 MB • Disco duro: 50 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: No





Recién nacido tuvo la desgracia de perder a sus padres en un accidente durante una estancia en la sabana africana. Una familia de orangutanes lo adoptaron como a un hijo más y de ellos, el niño comenzó a aprender todo lo que le serviría para defenderse en la vida. Heredando la fuerza y agilidad de sus congéneres, era casi más animal que hombre y, de hecho, actuaba como tal. Los problemas llegaron cuando Tarzán, que así es como fue bautizado, vio algo que le resultó extraño, a la vez que cautivador: una mujer. Su relación, cada vez más cercana con Jane, le llevó a cuestionarse qué era en realidad, si hombre o mono, venciendo al final su lado humano, pero nunca renegando su pasado como ser salvaje. «Tarzán» es la última producción de Disney, tanto en cine, como en el mundo del software lúdico, y debemos decir que en ambos casos son una maravilla técnica. En cuanto a la película, porque aprovecha al máximo toda la tecnología para la animación que

Formula One '99

Más novedades





Compañía: **PSYGNOSIS**
Disponible: **PC, PLAYSTATION**
V.Comentada: **PLAYSTATION**
Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta volante • Para uno o dos jugadores

Mientras que la versión 98 decepcionó a todos los usuarios por la más que descarada similitud con respecto de su predecesora, ya que no sólo no incluía ninguna novedad en cuanto a opciones, sino que el aspecto gráfico también era prácticamente idéntico, aquí vemos como el tirón de orejas que se llevó Psygnosis ha servido para algo y nos ofrece esta última edición, mucho más mejorada, con nuevas opciones e innovaciones tecnológicas. En «Fórmula One '99» vamos a poder jugar, representando a una de las once escuderías oficiales, y tendremos que demostrar nuestra dotes como piloto de carreras a lo largo de los dieciséis circuitos que conforman el campeonato mundial. La inteligencia artificial de los demás coches se ha mejorado y ahora reaccionan a nuestro comportamiento en la conducción, de manera más activa. El juego está completamente traducido y doblado al castellano, con lo que aumentará la diversión del título, al poder entender los comentarios de la carrera.
Los gráficos aprovechan al máximo las posibilidades de la consola, tanto en calidad, como en suavidad de movimientos, por lo que podemos decir que «Fórmula One '99» es, hoy por hoy, uno de los mejores simuladores de Fórmula 1 del momento para PlayStation.

C.F.M. **81**

Castrol Honda Superbikes 2000

Motos de gran cilindrada

Compañía: **EMPIRE**
Disponible: **PC**
Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Procesador: 200 MMX • RAM: 32 MB • Disco duro: 80 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (LAN, serie)





De notable podríamos clasificar este juego de conducción de motos de carreras que nos presenta Empire. Habiendo conseguido la licencia de la escudería Honda, el juego nos dará la posibilidad de pilotar las motos del equipo con un nivel de realismo francamente elevado, pues se han estudiado todas las características mecánicas y de comportamiento en circuito, a fin de ofrecer una sensación similar a la que sienten los pilotos de estas máquinas. «Castrol Honda Superbikes 2000» tiene dos modalidades de juego, la arcade, donde únicamente tendremos que preocuparnos por nuestra habilidad como pilotos; y el modo simulador, que nos abrirá paso hacia nuevas opciones, como modificación técnica de la moto y tomarán protagonismo, aspectos que como arcade, no tienen relevancia. Cualidades técnicas no le faltan y en cuanto a la diversión, tampoco, si es que se es seguidor de este deporte.

J.F.K. **76**



existen hoy día y en lo referente al juego, porque ha conseguido reunir una sabia mezcla de jugabilidad y belleza plástica en un arcade de plataformas, al más puro estilo, con ciertas fases que difieren de la temática general, como la persecución de los elefantes, o el surfing entre ramas y troncos.
Disney Interactive aprovecha a la perfección la tecnología 3D, con unos gráficos muy cuidados y unos movimientos, sobre todo de cámara, que nos ofrecen unos cambios de perspectiva sorprendentes. Las fases son fieles al argumento del filme y, de hecho, entre fase y fase, podemos deleitarnos con trozos de secuencias que tienen que ver con el nivel pasado o el que estamos y que sirven de recompensa a nuestros esfuerzos por superar las dificultades que se nos darán en forma de animales selváticos, precipicios, piratas, etc.
La calidad gráfica es muy notable, a pesar de que, en ciertos momentos, se pueda descubrir algún que otro polígono suelto, cosa que, si no nos fijamos, termina por pasar desapercibida. La música y los efectos de sonido, pues idénticos a los de la película, es decir, fantásticos. Y por último, en lo referente a la jugabilidad y la diversión, pues a raudales, pues la dificultad del juego está muy bien graduada y es adaptable tanto para jugadores más hábiles, como para niños más pequeños.

C.F.M.

85

Chessmaster 7000

El ajedrez al alcance de todos

- Compañía: **MINDSCAPE**
- En preparación: **PC**
- Género: **INTELIGENCIA**

Procesador: Pentium 133 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 65 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (Serie, módem, LAN, Internet)



La historia de «Chessmaster» como juego de ajedrez se extiende a lo largo de diecisiete años, en el que siempre ha sobresalido de los demás títulos similares, por unas características técnicas superiores a las del resto, con cada una de las ediciones puestas a la venta. Ya nos encontramos con la 7000 y lo que ha querido el equipo de Mindscape es hacer más accesible que nunca el juego, tanto para niños y adolescentes, principiantes, como para adultos, más iniciados.
«Chessmaster 7000» ha cambiado completamente de aspecto y ahora es mucho más intuitivo y fácil de manejar.
Una de las opciones más notables será la de juego para niños de seis a doce años, en la que se explicará paso a paso todas las características del juego, a la vez que se adorna el aprendizaje con una estética colorista y divertida, para evitar el aburrimiento.
Existe un tutorial dirigido hacia cualquier nivel de usuario, en el más bajo, desde la colocación de las piezas a los movimientos básicos y en los más avanzados, aperturas y estudio de partidas famosas. De nuevo Mindscape da el campanazo con su nuevo «Chessmaster 7000» y es que esta compañía lleva ya mucho tiempo en el candelero como experta en el terreno de los juegos de ajedrez y, con cada edición, nos demuestra las razones de porqué es así.

J.F.K.

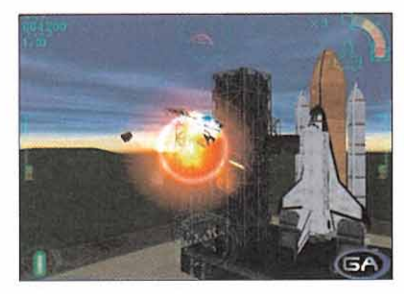
79

Incoming

De los primeros

- Compañía: **RAGE SOFTWARE**
- Disponible: **PC, DREAMCAST**
- V. Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Scart Cable • Acepta Arcade Stick • Uno o dos jugadores





El título de Rage Software es uno de los primeros juegos que sale para la nueva consola de Sega y es, ni más ni menos, que la conversión a partir del juego que salió para PC.
La temática será prácticamente la misma, es decir, un frenético shoot'em up en el que controlaremos toda suerte de máquinas de guerra, cada una con un tipo de armamento diferente, con las que tendremos que llevar a cabo misiones específicas en las que nuestra puntería y habilidad como pilotos o artilleros será todo lo que necesitemos, aunque eso sí, en elevadas dosis, para salir victoriosos.
El juego muestra a la perfección la capacidad de gestión y movimiento de polígonos texturizados que tiene la consola, así como de efectos visuales basados en brillos, explosiones, transparencias y destellos luminosos.
La jugabilidad es tan elevada como en la versión de PC, entre otras cosas, porque el título parece calcado en todos y cada uno de los aspectos, así que, tanto para el que tuvo la oportunidad de verlo y disfrutarlo, como para el que no conocía «Incoming», ésta será una buena oportunidad para revivir o descubrir la acción del juego y, de paso, adquirir la Dreamcast.

M.A.X.

82

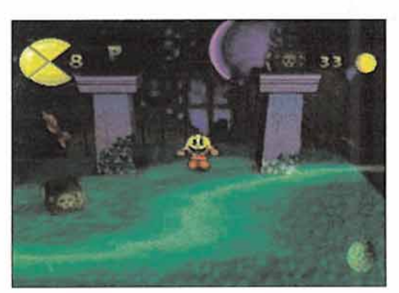
Pacman World

Veinte años después

- Compañía: **NAMCO**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un solo jugador





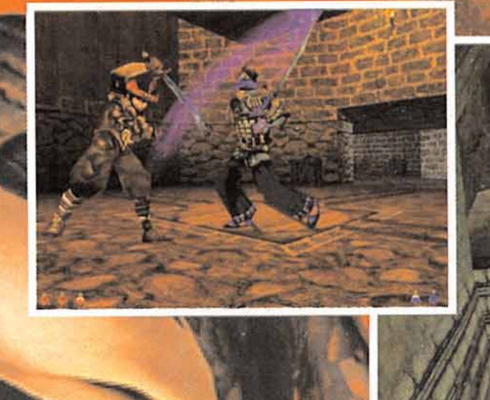


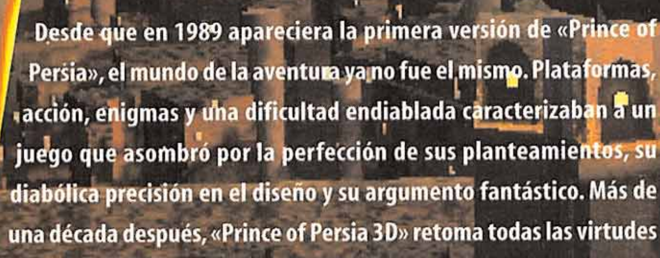
Para celebrar los veinte años de vida con un éxito y reconocimiento permanente, Namco lanza este juego para la PlayStation que, respetando el argumento original, es decir, la sistemática comida de "cocos" y huida de los fantasmas, nos lleva a un escenario 3D de gran colorido, que se adapta mucho más a las exigencias tecnológicas actuales. A lo largo de más de treinta laberínticos niveles, deberemos demostrar nuestra habilidad a la hora de esquivar a todos nuestros enemigos que, tratarán de impedirnos llevar a cabo nuestra labor recolectora. Pacman podrá llevar a cabo diferentes acciones, como nadar o saltar y, dichas habilidades le serán de gran utilidad, pues a los conocidos fantasmas se unen otra suerte de criaturas de diferentes características.
Tanto para los más antiguos del lugar, como para aquellos que no pudieron disfrutar del original, «Pacman World» es una oportunidad que ni pintada de disfrutar de toda su jugabilidad.

J.F.K.

73

Prince of Persia 3D





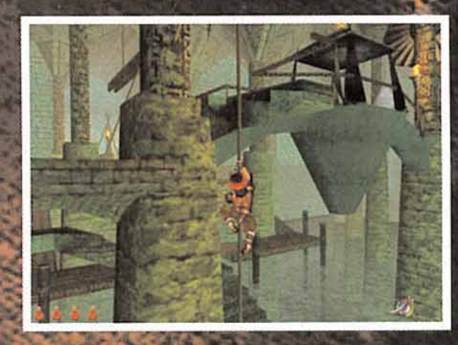
Desde que en 1989 apareciera la primera versión de «Prince of Persia», el mundo de la aventura ya no fue el mismo. Plataformas, acción, enigmas y una dificultad endiablada caracterizaban a un juego que asombró por la perfección de sus planteamientos, su diabólica precisión en el diseño y su argumento fantástico. Más de una década después, «Prince of Persia 3D» retoma todas las virtudes del título original y las traslada a los entornos poligonales. ¿El resultado? Ni más ni menos que lo que el nombre del juego indica. «Prince of Persia» en toda su gloria, y en tres dimensiones.



- Compañía: **RED ORB/MINDSCAPE**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC**
- Género: **AVENTURA**

Procesador: Pentium 233 MMX • RAM: 64 MB • Disco duro: 300 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: No

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO



La idea de trasladar el concepto original de «Prince of Persia» a los mundos en tres dimensiones ha sido uno de los retos más atractivos y originales y que más expectación han despertado en los últimos años en el mundo del videojuego. Aquellos que disfrutaron con el título original en cualquiera de los múltiples formatos en que apareció –PC, Apple II, Amiga, Atari, Mega Drive, Super Nintendo...– recordarán un juego absolutamente adictivo, de genial argumento, difícil como él solo pero, sobre todo, jugable hasta la locura. Lo mejor que se puede decir de aquel «Prince of Persia» –y de su continuación, «The Shadow and The Flame»–, afortunadamente, se puede repetir en «Prince of Persia 3D».

En muchos sentidos pero, sobre todo, en el de salvaguardar el concepto del original y en el trazado de un diseño de acción sencillamente genial, Red Orb y Mindscape han dado en la diana. «Prince of Persia 3D» es un ejemplo para muchas pseudo aventuras que nos invaden en los últimos tiempos, y que confunden las churras con las merinas, o la cuestión gráfica y la dificultad con un buen diseño y jugabilidad.

SIN PRISA, Y SIN PAUSA

«Prince of Persia 3D» nos lleva a un mundo de fantasía. Un universo en el que

La Aventura ha vuelto

Pistas y ayudas

Una de las notas que definen a «Prince of Persia 3D», en su diseño, es la propia ayuda que da el juego en forma de secuencias no interactivas que ofrecen pistas sobre el lugar al que ir, o los resultados que hemos obtenido al activar un resorte. Sin embargo, el juego se basa en una doble vertiente en lo referente a las secuencias cinemáticas. Por un lado tenemos las que se desarrollan en el mismo juego, dentro de la acción, basadas directamente en el engine 3D. Éstas añaden un componente más dramático al conjunto de la acción y se integran perfectamente en cada nivel. Por otro lado encontramos las típicas secuencias de animación, al comenzar o finalizar un nivel concreto, que en «Prince of Persia 3D» se ofrecen en formato Quicktime con la curiosidad de que es el primer programa que utiliza la última versión del visor de películas de Apple, la 4.0, que se incluye en los mismos CDs del juego y se instala con el resto de datos en el disco duro. Aunque estas secuencias .mov también se basan en su realización en el engine 3D del juego, están retocadas y grabadas para dar un "look" cinematográfico que añade una nota de calidad al conjunto.

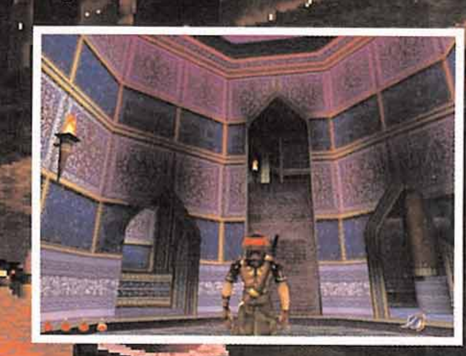












En la más ueva y esperada producción de Red Orb la calidad en el diseño y la apuesta por la jugabilidad se han situado con una clara y absoluta prioridad a todo aquello relacionado con la tecnología. Pero, lo que se presenta en primera instancia como algo más que de agradecer, se convierte en un arma de doble filo en el resultado final. La perfeccionista planificación de la acción se resiente, a veces, del mediocre engine 3D.

asumimos el rol de Príncipe en pos de su amada, raptada por el hijo de aquel que quiere ser Califa en lugar del Califa –como Iznogoud– que, para más inri, resulta ser el hermano del Califa. Y por forzar una situación que a nosotros ni nos va ni nos viene, nos vemos metidos en medio de todo el guirigay. La cuestión es que, puestos así, tenemos que rescatar a nuestra princesa, evitar ser condenados por un asesinato que no hemos cometido, limpiar nuestro nombre, el del Califa, salvar Persia y acabar con los malos. Y eso, sin salir de casa.

Lo mejor que se puede decir del diseño de la acción de «Prince of Persia 3D» es que se trata de un juego que se nota que ha sido pensado y creado con paciencia, cuidado –casi mimado hasta el amor–, ideado para jugar y disfrutar jugando y que, al tiempo que nos permite divertirnos, nos obliga asimismo a pensar más incluso que los que lo han creado, a reflexionar, a plantearnos una y mil veces el camino a seguir y cómo seguirlo. Pero lo más fantástico es que pudiendo llegar a ser desesperante, en la práctica resulta adictivo, absorbente y de lo más divertido.

La fantástica variedad de los niveles que componen el juego, cambiando radicalmente de estilo de uno a otro y repletos de puzzles lógicos, lo que resulta de lo más satisfactorio, evita en toda medida el aburrimiento, la reiteración y el típico efecto de "clonación" de fases que multitud de juegos muestran en la actualidad.

Saltar, correr, andar, nadar, colgarse de cuerdas, combatir a espada, disparar con arco, luchar contra monstruos, gatear, trepar, activar resortes, evitar trampas... Todo esto que suena tan bien es lo que nos encontramos en un título creado para disfrutar. Algo que deberían contemplar muchos de los títulos "estrella" que pueblan el mercado. Y, todo ello, conservando el espíritu del original. La trampa aparece donde menos se espera. El camino a seguir acaba siendo tan retorcido que asusta. La precisión en nuestros movimientos ha de ser total –a veces exagerada–. Y debemos acabar dominando todas las habilidades que el juego nos permite si queremos llevar a buen puerto nuestra búsqueda. Sin embargo, todo esto no se hace, en absoluto, pesado.

LA TECNOLOGÍA NO LO ES TODO

Sin embargo, a «Prince of Persia 3D» se le pueden achacar no pocos defectos. Si es que como tales se deben considerar los aspectos tecnológicos del juego.

En general, el gran fallo del juego es que está dotado de un engine 3D pobre en bastantes aspectos. Fallos de clipping se suceden por doquier, así como una limitación considerable en multitud de ocasiones en la generación gráfica de escenarios lejanos. No es, tampoco, un prodigio en el área de Inteligencia Artificial. Pero lo más asombroso de todo es llegar a la conclusión del por qué de muchas de estas carencias. Tanto que asusta. Sencillamente, no lo necesita.

«Prince of Persia 3D» está diseñado a la antigua usanza, donde la tecnología no es más que una excusa como otra cualquiera para mostrar un juego bien pensado y divertido. Es una pena que, sin embargo, no se haya desarrollado un engine más potente. Si bien algunos aspectos del diseño gráfico son fabulosos –algunas texturas son de las mejores que hemos visto en años–, otros hacen daño a la vista, mucho más sabiendo que, en la actualidad, no es tan complicado llegar un poco más lejos de lo que se muestra en algunos momentos del juego.

Sin embargo sí debemos hacer una salvedad, en lo negativo, en un aspecto muy concreto: la localización. Nada buena, en general. Las voces están mal escogidas, la interpretación es casi nula –parece que han dado un papel con unas líneas a los actores y les han dicho: "lee", sin dirigirles en lo más mínimo- y, en líneas generales, el esfuerzo y el dinero invertidos no han merecido la pena, la sincronización con las secuencias cinemáticas es muy mala... Por supuesto, siempre preferiremos una localización mediocre al lanzamiento de un juego en inglés –o en cualquier otro idioma ajeno al nuestro–. Pero es una pena que un juego como éste se vea afectado por algo que, además, no afecta a la jugabilidad, pero resalta de manera negativa.

En cualquier caso, eso no empaña todo lo bueno que «Prince of Persia 3D» tiene: jugabilidad, adicción, diversión. Un juego tranquilo, para disfrutar, no para correr como locos matando enemigos. Un juego que obliga a pensar antes de actuar. A sopesar alternativas de acción, a perfeccionar nuestras habilidades... Un título más que recomendable y que se hace necesario conocer, pese a sus puntos negativos. Un juego que, en definitiva, no defraudará a los amantes de las grandes aventuras.

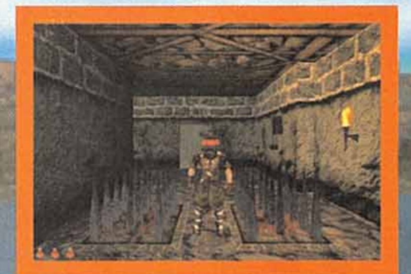
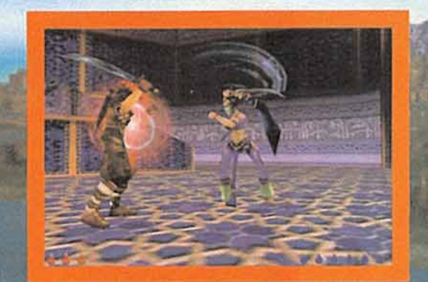
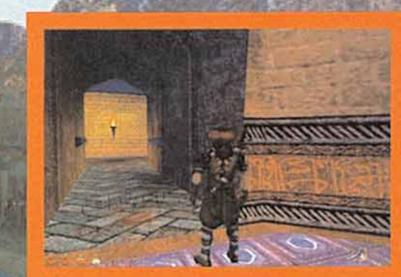
F.D.L.

TECNOLOGÍA:	65
ADICCIÓN:	90

El diseño de la acción es, sencillamente, genial, con multitud de pequeños detalles cuidados hasta lo obsesivo. El apartado tecnológico es bastante pobre, en líneas generales, salvo aspectos muy concretos. El nivel de adicción puede llegar a ser peligrosamente alto.

puntuación total **85**

Prince of Persia 3D: Un príncipe al rescate

Nadie dijo que rescatar de las garras de Rugnor y Hassan a nuestra prometida, salvaguardar la paz y la armonía en Persia y, por añadidura, vengar la muerte del Sultán, sea una tarea sencilla. Pero, al menos, resulta divertida. Aunque para que todo resulte algo más apetecible os ofrecemos una serie de consejos y secretillos de algunos de los primeros niveles, que deberíais tener en cuenta a medida que vayáis avanzando en la aventura, no sea que cuando menos lo esperéis os encontréis perdidos.

NIVEL 1



Aunque tu objetivo final en este nivel es escapar de las mazmorras, el principal es encontrar una espada. Todos los niveles del juego son lineales en su desarrollo, pero a veces el área a explorar es muy extensa.

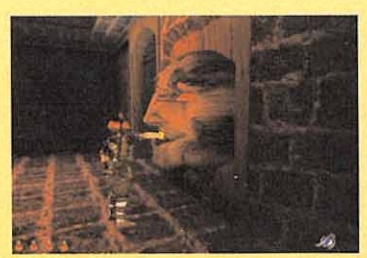
Una vez fuera de la habitación donde te encierran al comienzo –empuja el muro que verás a tu izquierda–, llegarás hasta una zona en la que un guardia patrulla por un pasillo. Algunos presos te dirán que se puede evitar a estos guardias caminando sigilosamente detrás suyo. Existe otra posibilidad. Si te fijas verás que por encima de tu cabeza hay unos tablados. Encarámate a ellos y en la pared de la derecha descubrirás una poción de color blanco que te volverá invisible por unos instantes. Es más rápido y eficaz que evitar a los guardias.

En cierto pasillo, más adelante, descubrirás una habitación en apariencia vacía. Fíjate bien y comprobarás que hay una caja junto a una pared, tras la cual se vislumbra un hueco. Si apartas la caja encontrarás una poción azul.

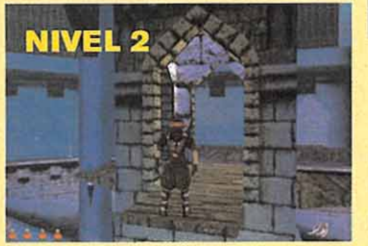
Cuando encontremos una habitación sin salida aparente y un guardia al fondo de la misma, habréis llegado al lugar en el que conseguir la espada. Sí, hay que quitársela. Aquí, la velocidad es primordial. Tenéis que esquivarle y entrar en la única puerta existente –cuidado, tendréis que agacharos rápidamente si no queréis perder la cabeza–. Después habrá que subir y... ¿véis una caja? Imaginad el resto. Una vez conseguida la espada llegaréis a un punto en el que encontraréis una pequeña grúa. Bajo ella hay una caja que esconde un tesoro de lo más apetitoso. Tenéis que manejar la grúa para acceder a él.

Casi al final de este nivel el acceso está cerrado. Pero espiando a un guardia descubriréis el modo de resolver el problema. Pero, no corráis. No es tan sencillo. Es necesario "algo" que está encerrado en una cajita para abrir la puerta. Muy cerca está el sistema que os permitirá abrir la caja.

Una vez hecho esto, nos restará un combate y estaremos libres.



NIVEL 2



El objetivo final es entrar en el área de palacio. Lo primero es conseguir el arco. Sólo os diremos que hay que ir muy arriba –pero no diremos cómo–.

En nuestro camino a la cumbre encontraremos un par de situaciones peliagudas. Una de ellas es, por ejemplo, cómo evitar unas cuchillas excelentes mientras un muro nos empuja para tirarnos sobre ellas. Bien, no desesperéis. El asunto requiere, simplemente, algo de reflejos –es difícil, pero factible–. En el momento en que el muro os comience a empujar corred y saltad a la pared de enfrente. Aunque no se vea, existe un hueco salvador que, además, es el único camino posible a seguir. Y, cuidado, hay más cuchillas.

Una vez conseguido el arco, si os dais la vuelta veréis que en un saliente existe una poción azul. Con mucho cuidado y midiendo vuestros pasos no es complicado hacerse con ella.

Por cierto, el camino más rápido de vuelta abajo –hay que volver abajo, sí– es el que os estáis imaginando. No tengáis miedo y saltad, el estanque os salvará. Y, hablando del estanque, si buceamos un poco descubriremos una piscina secreta en una habitación oculta. Allí hay más flechas y una poción azul. A esta sala se podrá llegar también, más adelante, entrando por un par de huecos que descubriréis cuando lleguéis a la puerta de salida del nivel. Esta puerta está custodiada por dos guardias que simultáneamente deben presionar unas losas para que se abra. En efecto, tenéis que llegar arriba y eliminar a uno de ellos en combate cuerpo a cuerpo. El arco os ayudará a dar buena cuenta del otro sin que el pobre sepa de dónde le ha venido la flecha.

Por cierto, para llegar hasta la puerta lo más sencillo es bajar directamente. Si os descolgáis con habilidad, os ahorraréis el repetir un tortuoso camino.




llega MESSIAH

El primer juego que utiliza la nueva tecnología RT-DAT (Mosaico y Deformación en Tiempo Real) haciendo parecer el mundo y sus personajes increíblemente reales.

Alucinantes escenas de video e increíbles efectos que dan lugar a espectaculares mundos.

Juega como Bob, el querubín, para dominar y controlar más de 20 personajes diferentes.

Usa rifles de asalto, granadas y arpones propulsados o cohetes para hacer el trabajo sucio -algunos de los 25 tipos de armas que Bob puede controlar-.

¡Soluciones múltiples en 6 increíbles niveles! Bob podrá utilizar diferentes personajes para lograr su objetivo, sin una dirección lineal.

La música es de la banda americana de rock duro "Fear Factory".

Joystick y tarjeta 3D para la versión PC y mando analógico para PlayStation.



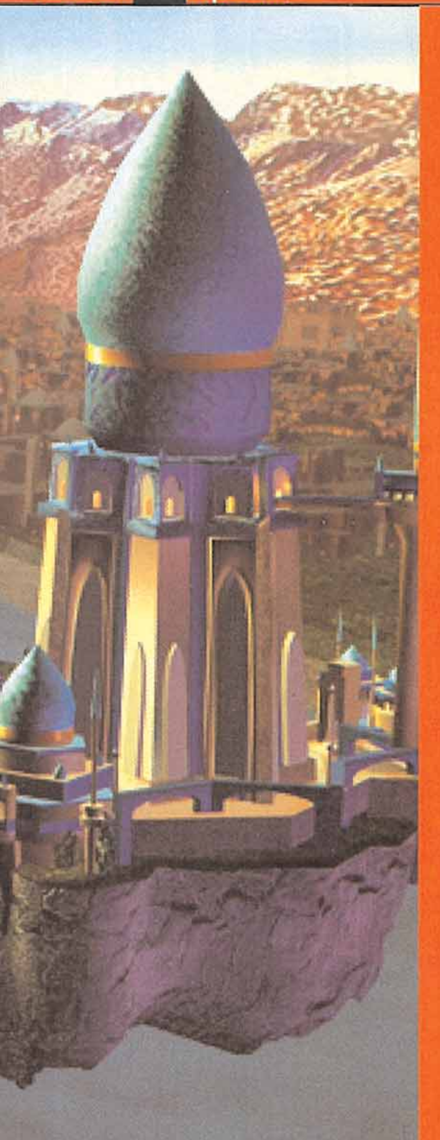


Messiah ©1999 Shiny Entertainment, Inc. All rights reserved. Messiah is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.





Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



LO QUE NO DEBES OLVIDAR

· Utiliza constantemente la tecla de grabación rápida. Aunque te aburras de hacerlo y se te borre la tecla, es vital asegurar cada paso que se da. Así de crudo.

· En los combates, aprende a manejar el bloqueo con reflejos felinos. Casi nunca te encontrarás en un combate en el que no resultes dañado si sólo manejas las teclas de ataque. Es mejor alargar algo la duración de la pelea que arriesgarse a perder algún punto de la casi siempre escasa energía disponible.

· Si ves sangre en el suelo, desconfía. Suele ser señal de que hay alguna trampa –casi siempre, un par de cuchillas que te rebanarán el pescuezo– en ese lugar. Aunque la trampa esté oculta, es conveniente atravesar ese trecho –suelen ser pequeños– agachados y gateando. No es, desde luego, algo muy principesco pero todo es mejor antes de morir a las primeras de cambio.

· No corras, anda. Muchas veces no es difícil identificar las trampas, pero puede parecer imposible atravesarlas. Sin embargo, en numerosas ocasiones todo consiste en arrimarse a una pared y andar con sumo cuidado junto a la trampa. Aunque éste se active si nos movemos con cautela no resultaremos dañados.



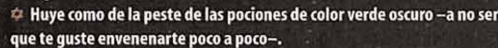




LAS ARMAS

Espada y arco serán vuestros aliados principales. Sin embargo, conviene hacer unas consideraciones. Además de la espada, como arma blanca de corto alcance, dispondremos de un par de dagas de combate. Exigen algo más de destreza que la espada básica aunque suelen hacer más daño y, por lo general, no suelen ser muy eficientes cuando luchamos con enemigos que disponen de lanzas, alabardas y otras armas de corte parecido, lo que confiere a nuestros rivales una ventaja enorme al poder atacar a más distancia del cuerpo a cuerpo habitual, y de lo que debemos acercarnos nosotros

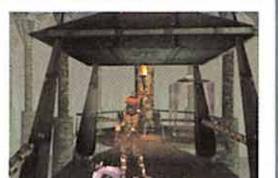
En lo referente al arco, es aconsejable usarlo siempre que haya un enemigo a distancia, teniendo en cuenta que las flechas están muy limitadas y que existen distintos tipos de estas. Las flechas normales necesitan de un gasto extra en número para causar un daño significativo, pero tampoco es recomendable usar las más dañinas alegremente –algunos enemigos pueden ser realmente duros–. Nuestro consejo es que uséis el arco sólo cuando sea estrictamente necesario. Si existe un enemigo que esté a nuestra misma altura y podamos pelear con él cuerpo a cuerpo, es preferible un buen duelo a espada que desperdiciar flechas que más adelante podemos echar de menos.



LAS POCIONES

Son un elemento indispensable para aspirar siquiera a tener alguna posibilidad de éxito en nuestra aventura. Aunque existe una gran variedad y debes aprender a identificarlas todas y usarlas en los momentos adecuados –teniendo en cuenta que las pociones no se almacenan en un inventario, sino que se usan en cuanto se recogen– ten siempre en cuenta los siguientes datos:

- Huye como de la peste de las pociones de color verde oscuro –a no ser que te guste envenenarte poco a poco–.
- Raciona adecuadamente las pociones de color azul. Restablecen la energía, pero puede ser conveniente no recogerlas nada más divisarlas. Quizás un enemigo nos espere a la vuelta de la esquina y siempre podemos volver atrás una vez hayamos dado buena cuenta de él.
- Hay pociones neutras. No tienen ningún efecto (no tengas miedo en experimentar, sólo si has grabado con anterioridad).
- Las pociones de color verde amarillento –o amarillo verdoso, tanto monta– son las más codiciadas y las más escasas. No dejes un sólo rincón por escudriñar. La sorpresa puede saltar en cualquier momento.

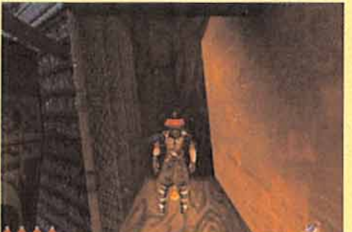






NIVEL 4

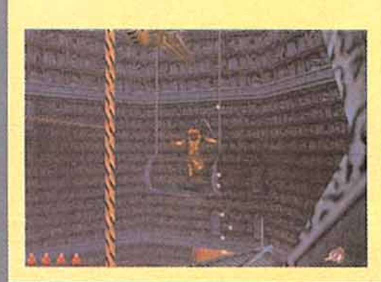




Tras entrar en el palacio llegaréis a la biblioteca –llegar hasta aquí no es complicado, pero tendréis que dirimir unos cuantos combates y activar varios interruptores. No es complicado, pero el camino no está muy visible al comienzo. Sólo os diremos que tendréis que imitar a Tarzan unas cuantas veces–.

En la Biblioteca, o mejor dicho en su entrada, a la derecha hay una habitación oscura. En su interior se encuentra una poción azul. Bebed y reponed fuerzas. Más adelante el monje os dirá que activéis el resorte secreto de la pared. De las tres posibilidades escoged el muro que está detrás del escriba –hacednos caso–.

Este nivel no es muy complicado, pero sí peliagudo. Hay que ir siempre hacia arriba pero llegará un momento en que os encontréis atascados. No es así. Si, como es fácil de imaginar, esto os ha pasado justo después de beber una poción color naranja, sabed que ésta nos permite realizar un supersalto increíble. Es la única solución para llegar hasta el final. No tengáis miedo y saltad, aunque parezca que no llegaréis donde queréis ir. Pero, eso sí, afinad muy bien porque es muy sencillo pasarse de largo de las plataformas.



NIVEL 8

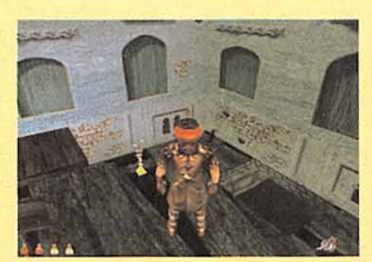


El objetivo final aquí es atravesar el pueblo, evitar a los piratas y una vez recorridos los muelles, llegar al globo antes de que parta. Bien, el comienzo de este nivel tiene truco. No intentéis pelear con los personajes que se os echan encima. Es imposible ganar. Si os fijáis, a vuestra derecha hay una caja. Trepad por ella y llegad hasta la cornisa superior. Es el único camino.

Más adelante encontraréis una situación complicada. De nuevo, dos personajes nos cierran el único camino posible. La solución la encontraréis al lado de una carreta. Existe una poción, de color marrón, que nos convertirá en un tipo muy guapo –al menos para los piratas–. Es el único medio de pasar por delante sin que nos maten.

Llegará un momento en que, tras unos cuantos combates, caeréis en un pequeño patio sin salida aparente. No es así. Existe un camino: las alcantarillas. Por cierto, allí debajo os toparéis con unas cuantas trampas, pero pocas tan peligrosas como las cuchillas que salen de las paredes al llegar a los arcos y a un par de pozos. Salvad con frecuencia porque no es fácil.

Al llegar a los muelles buscad a un viejo, en una habitación. Os dará algo muy útil. También investigad por debajo de los suelos de algunas casas. En una existe una poción, de esas tan escasas y tan codiciadas. Pensad, por otro lado, que el camino más rápido no siempre es el más evidente. Mucho nos tememos que en este nivel vuestro sino será vagar por el subsuelo hasta llegar al otro lado de la bahía.



se buscan pobladores



- Compañía: **RED STORM ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**



Grupos terroristas provenientes del Este de Europa y Rusia están dispuestos a provocar una ola terrorista y son varios los sucesos acaecidos. Se trata de una lucha sin cuartel, en la que no podemos permitirnos salir derrotados con tantas personas pendientes de la noticia. Tú, al mando de los grupos de élite de la policía, debes poner a esos criminales en la cárcel.



Procesador: Pentium 233 MHz (con tarjeta 3D) ó 266 MHz (sin ella) • RAM: 32 MB • Disco duro: 200 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	83

Sentirse como un auténtico policía está al alcance de cualquiera con «Rogue Spear». Los elevados tiempos de carga pueden desesperar al más paciente de los mortales. Para poder disfrutar al máximo de sus posibilidades hay que dedicarle muchas horas de juego.

puntuación total **81**



Rogue Spear

Cuerpos de élite

Muchos recordarán aquel gran juego de nombre «Tom Clancy's Rainbow Six» que mezclaba sabiamente acción y estrategia y nos ponía en las situaciones más complicadas. Tras éste, apareció un disco de misiones llamado «Eagle Watch». Pues «Rogue Spear» es, ni más ni menos, que una segunda entrega, que no otro disco de misiones, con técnicas más vanguardistas y nuevas opciones que poco a poco intentaremos desvelar.

Si echamos la vista atrás nos daremos cuenta que han sido varios los títulos que han llevado a las pantallas de los ordenadores la intensa vida de los policías enrolados en cuerpos antiterroristas. Entre ellos cabe destacar «Spec Ops», la saga «S.W.A.T.» y el predecesor del juego que nos ocupa. Cada uno de ellos aportó su granito de arena, pero todos ponían de manifiesto la necesidad de un buen plan y coordinación absoluta del equipo para llevar a buen fin cada una de las misiones.

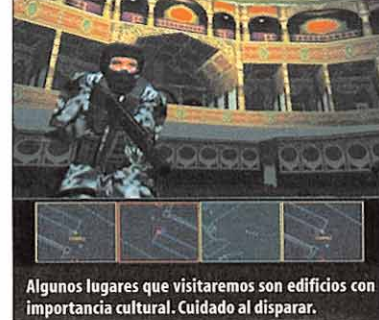
> Avanzar poco a poco, con paso firme y en equipo, será el medio más eficaz de llevar a buen término las misiones encomendadas



Hasta el último rincón de cada edificio debe ser revisado, sin olvidarnos de zonas tan tranquilas como puedan ser, en apariencia, los servicios del lugar en cuestión.



Un plan de entrada mal ejecutado, puede suponer una ventaja enorme para el terrorista.



Algunos lugares que visitaremos son edificios con importancia cultural. Cuidado al disparar.

PASO A PASO

Aunque las misiones se desarrollen en un complejo entorno 3D que puede recordar algún arcade frenético, las cosas no son tan sencillas como coger media armería, un buen chaleco y lanzarse a por el enemigo al más puro estilo Rambo. Por buenos reflejos que se tengan, será necesario diseñar un plan lógico y combinar las habilidades de todos nuestros hombres. Estamos hablando de una simulación de cómo actuarían en realidad estos hombres ante una situación similar y, aún sin conocer mucho de estrategias policiacas, estamos seguros que ninguno de estos hombres quiere correr más riesgos de los necesarios. A diferencia de otros juegos, un solo disparo certero de un enemigo agazapado, puede suponer la pérdida de uno de nuestros



La misión que nos lleva a bordo de un Boeing 727 es, sin duda, una de las más esperadas por los incondicionales del género.



Las inclemencias meteorológicas en las misiones de exterior han sido fielmente reflejadas por el equipo técnico de Red Storm.



La elección de un equipo equilibrado es vital para que la misión pueda acabar felizmente.



No es posible controlar a nuestro protagonista sólo con el teclado; el ratón nos servirá para apuntar nuestra arma hacia el blanco



La entrada por el garaje es uno de los clásicos que no deben olvidarse en los asaltos policiacos.



El motor gráfico y la IA han sido dos de los aspectos muy mejorados con respecto a «Rainbow Six».

hombres. Por tanto, antes de cada misión, hay que tomar una serie de decisiones que tendrán repercusión directa en el desarrollo de la misión en sí. Tras la exposición de los objetivos, y la ya conocida advertencia de..."si alguien es cogido, los demás deberán seguir adelante y olvidarse del compañero", llegan las primeras decisiones. En primer lugar, hay que elegir al grupo de personas que formarán los equipos, de entre un gran número de personajes, cada uno con habilidades diferentes en manejo de armas, capacidad de liderazgo, autocontrol, etc. Lo siguiente es proveerles de los equipos necesarios, es decir, armas, chalecos, equipos electrónicos, detonadores, etc., y como último paso debemos diseñar el plan de ataque para cada grupo por separado. Para ello contaremos con un plano en tres dimensiones del edificio o zona de acción con todos los datos conocidos por nuestra organización. Sobre él debemos marcar los movimientos predefinidos de cada grupo, pudiendo señalar zonas donde estos se detendrán hasta orden expresa de continuar.



LA HORA DE LA VERDAD

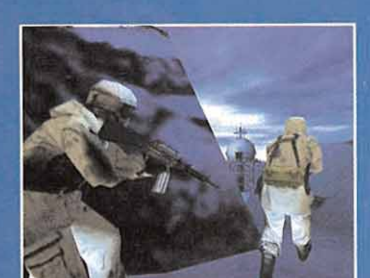
Una vez claros todos los aspectos relevantes de la misión, llega el momento de la verdad y todos los hombres, armados hasta los dientes, se disponen a entrar en la zona conflictiva. Enseguida vemos cómo cada grupo sigue lo indicado en el plan mientras nosotros asumimos el control del cabecilla de uno de los mismos. En el mapa veremos claramente unas líneas que nos marcan el camino previsto, aunque somos libres de seguirlas o no. A partir de aquí la destreza, los reflejos, la paciencia, la estrategia y una buena combinación de todos los equipos, serán vitales para regresar a la comisaría sin bajas y con la cabeza bien alta.

La acción se desarrolla en un complejo entorno 3D, que consigue la inmersión total en el escenario. Es posible seguir las evoluciones de nuestro hombre en primera persona, o en tercera, desde varias perspectivas distintas. Personajes y decorados han sido dotados de un gran nivel gráfico y las animaciones de los primeros son bastante realistas, pero la suavidad de movimientos que proporciona el motor gráfico puede no ser del agrado de muchos jugadores, especialmente en equipos medios. A esto hay que unir un sonido que cumple y unos tiempos de carga algo elevados. Vamos, que nadie espere un "engine" a la altura del de «Unreal», por ejemplo.

En resumen, un juego de gran calidad, que supera en varios aspectos a su predecesor –especialmente en la inteligencia artificial y motor gráfico–, y se convierte en el punto de referencia en cuanto a simulaciones policiacas. La estrategia a usar adquiere gran importancia, por lo que los incondicionales de los arcades tridimensionales deberían mirar en otra dirección si están pensando adquirir un videojuego estos días.

J.J.V.

Multijugador



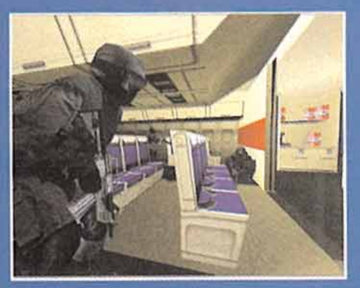


Las posibilidades que «Tom Clancy's Rainbow Six» ofrecía en el apartado multijugador fueron un gran reclamo para un número elevado de jugadores adictos de todas partes del mundo. De hecho, existen ya bastantes clanes organizados con los que se pueden organizar partidas de alto nivel, lo que le da un especial aliciente.

En Red Storm Entertainment no han considerado necesario ampliar el número de modos de juego multijugador en esta nueva entrega, y han preferido centrarse en crear nuevas opciones en los servidores que mejoren los modos ya existentes; restricciones de objetos, nombres de clanes y objetos exclusivos de este modo de juego son sólo algunas de ellas.

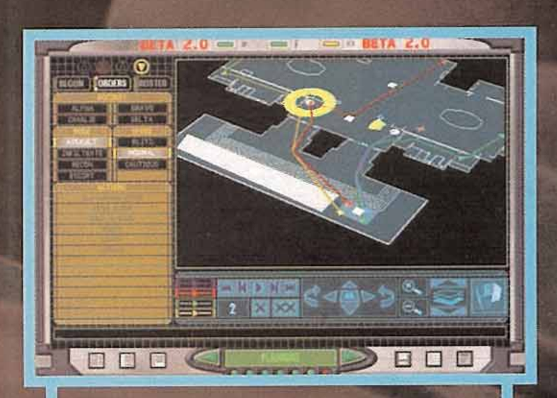
Todo suena bastante bien, aunque no se puede obviar una pega que aún no han solucionado, y que es posible que hagan en futuras versiones: la posibilidad de crear servidores de partidas. Sólo se pueden usar los servidores oficiales, y si estos no ofrecen un "Ping" aceptable, tendremos que resignarnos a sufrir los problemas que el conocido "lag" produce.





Rogue Spear Primer contacto

Aunque sólo un buen entrenamiento, capacidad de decisión y la elección adecuada de los integrantes del equipo perfecto para cada misión, pueden proporcionar las claves del éxito, no está de más echar un rápido vistazo a algunos puntos importantes, a considerar como básicos.



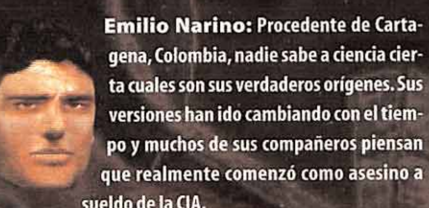
LA IMPORTANCIA DE UN BUEN PLAN

Los grupos terroristas con los que nos enfrentaremos en «Rogue Spear» no son bandas sin organización que vayan hacia sus objetivos sin pensar en las consecuencias. Se trata de grupos armados de gran organización y conocimientos en la materia. Como diría uno de los protagonistas de "Airbag", "unos profesionales". Por tanto hay que pensar las cosas con detenimiento antes de lanzarse al vacío y para ello contamos con la pantalla de planificación. En ella podemos observar un esquema de la zona con todos los elementos conocidos por la policía; si se conoce la situación de alguno de los terroristas también será indicada, lo que nos ayudará a la hora de diseñar tácticas de ataque. Uno de los aspectos más llamativos y logrados es la posibilidad de insertar tantos "Gocodes" como queramos por equipo, pero ¿qué son estos códigos? Si solamente fuéramos marcando el camino de cada equipo, lo seguirían sin pausa alguna hasta llegar al final. En cambio, si sabemos la situación de algún enemigo o hay que acceder a una zona peligrosa, podemos incluir uno de estos códigos antes de entrar. De este modo, dicho equipo se parará en la zona indicada hasta que le indiquemos que continúen (hay cuatro teclas que indican esta acción, una por equipo). Muy útil para sincronizar asaltos simultáneos que pillen por sorpresa a los terroristas. Además hay varios tipos de "Gocodes" para cada situación.

¿TRABAJADORES O HÉROES?

A los veinte componentes de este cuerpo que se encontraban disponibles en «Rainbow Six» hay que añadir diez nuevos integrantes, entre los que se encuentran los siguientes:

Kure Galanos: Nacida en Nicosia, vivió muy de cerca los enfrentamientos pasados entre turcos y griegos. Su familia pasó por momentos difíciles, y siguiendo la estela de su padre decidió ingresar en las fuerzas del estado donde rápidamente destacó por su habilidad en las pruebas de tiro. Su puntería es conocida por todos y sus compañeros se sienten seguros cuando saben que ella les cubre la espalda.



Emilio Narino: Procedente de Cartagena, Colombia, nadie sabe a ciencia cierta cuales son sus verdaderos orígenes. Sus versiones han ido cambiando con el tiempo y muchos de sus compañeros piensan que realmente comenzó como asesino a sueldo de la CIA.
Lo que nadie pone en tela de juicio es su habilidad para infiltrarse en territorio enemigo con gran sigilo.

Eddie Price: Inició su larga carrera profesional en Irlanda del Norte, donde aprendió todo tipo de técnicas para la lucha antiterrorista. Su trabajo allí estaba directamente relacionado con la monitorización de posibles objetivos del IRA.



Arkadi Novikov: Nació en Bielorrusia. De familia militar, posee buenas conexiones y fue educado en las mejores Universidades de su país. Cuando sus compañeros comenzaron a formar grupos mafiosos, se desligo y creo un grupo de lucha independiente atrayendo la atención del Rainbow. Cuerpo atlético, mente fría y capacidad de liderazgo.



Misión 1: PANDORA TRIGGER

Un grupo de terroristas egipcios ha tomado el museo de arte de Nueva York aprovechando la inauguración de una muestra de antigüedades. Nuestro objetivo es tomar el control del edificio y liberar a todos los rehenes sanos y salvos. Esta última premisa es vital, sobre todo teniendo en cuenta que entre los rehenes hay gente importante. Suponemos que antes de lanzarse al rescate de los rehenes, el jugador ha practicado con las misiones del tutorial, ya que suponen un paso casi obligado para aquellos que no conozcan la mecánica general del juego. Lo primero es acceder al hall central del edificio, uno de los momentos mas delicados del plan por el gran número de terroristas que allí se encuentran. Hay cuatro accesos y lo mejor es usar uno de ellos para cada grupo y poner a los hombres a cubierto lo más rápidamente posible. Una vez a salvo de las balas enemigas, hay que ser pacientes y acabar con ellos poco a poco hasta que la zona quede despejada. Lo siguiente es ir en busca de los rehenes que se encuentran separados en dos habitaciones; dos chicas en una y un chico en la otra. La clave del éxito es entrar por sorpresa en dichas habitaciones, ya que los terroristas tienden a matar rehenes en cuanto ven policías. En el caso de la habitación con dos rehenes, podremos unir la fuerza de dos grupos y sincronizar el asalto gracias al uso de "Gocodes" (estos deben ser marcados en la pantalla de planes).

LAS NUEVAS ARMAS



H&K PSG-1
Calibre: 7.62x51mm / Capacidad: 5
Basada en la semiautomática H&K-91 (ésta, a su vez, basada en la H&K-31)



Barret M95
Calibre: 0.50 / Capacidad: 5
Con este rifle no hay chaleco protector que salga bien parado.



Desert Eagle 0.357
Calibre: 0.357 Magnum / Capacidad: 9
Pistola muy poderosa, capaz de atravesar un chaleco medio.



Walther WA 2000
Calibre: 0.300 Winchester / Capacidad: 6
Su mira telescópica hace cierta la frase: "donde pongo el ojo, pongo la bala".



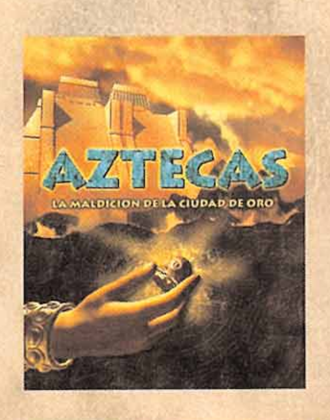
Rifle de asalto Steyr Aug
Calibre: 5.56x45mm. / Capacidad: 30
Disparos por minuto: 680
Su principal cualidad es una gran precisión.



SPAS-12
Calibre: 12 / Capacidad: 9
Disparos por minuto: 240
Para verdaderos profesionales.

DE LOS CREADORES DE EGIPTO Y CHINA

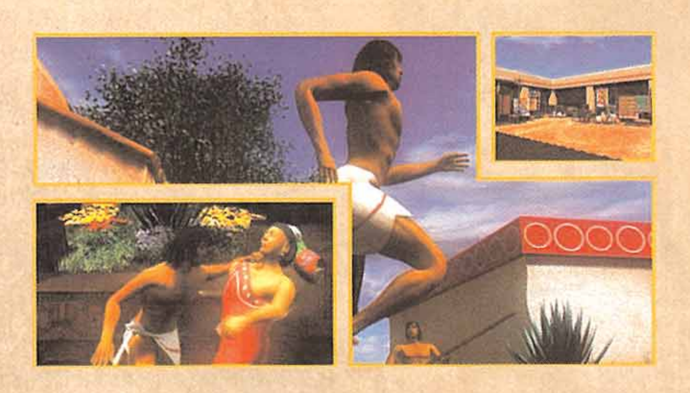
AZTECAS



Tras Versalles, Egipto y China, llega Aztecas, la nueva gran aventura histórica de Cryo.

En 1517, Tenochtitlàn, la capital del Imperio, está en todo su apogeo. Pero el reverso de la medalla brillante se revela muy inquietante... Te esperan emboscadas mortales y encuentros fascinantes. Resuelve la maldición de la ciudad de oro.

Aztecas, la historia ya no se cuenta. Hay que jugarla.



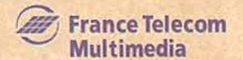
INTEGRAMENTE EN CASTELLANO



www.friendware-europe.com

WWW.AZTECGAME.COM







Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

© 1999 Cryo Interactive • France Télécom Multimédia

Punto de Mira

- Compañía: **SQUARE SOFT**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- En preparación: **PC**
- Género: **JDR**



Tras varios años de entrenamiento la gran posibilidad de Squall para convertirse en Seed ha llegado. Solamente es necesario que pase con buena nota el examen práctico y por fin pertenecerá al grupo de operaciones especiales. Haciéndole sombra, constantemente, está Seifer, otro aspirante al título de Seed que desde siempre ha estado compitiendo por ver cuál de los dos es el mejor.



Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Un jugador • Cuatro CDs • Acepta Pocket Station

TECNOLOGÍA:	87
ADICCIÓN:	94

Que el aspecto de los personajes sea mucho más, por así decirlo, humano, le añade más realismo al juego. Sigue pecando en la falta de jugabilidad en algunas escenas en las que somos meros espectadores. Las imágenes renderizadas de transición son espectaculares, tanto en calidad visual como en contenido.

puntuación total **92**



Final Fantasy VIII

Una historia diferente

Durante el curso enseñaron a Squall todo lo necesario para desenvolverse en el campo de batalla con singular destreza y destructivo poderío. No sólo aprendió a la perfección el manejo del Sable Pistola, sino también fue instruido en las ancestrales artes arcanas del control de las fuerzas elementales, lo cual le convertía en un adversario francamente peligroso pero, aún quedaba ver cómo demostraba dichas habilidades en un combate real, por lo que fue enviado con otro grupo a una isla donde un grupo de mercenarios había tomado a las armas una antena de comunicación. Tras superar la prueba con éxito Squall fue nombrado miembro honorífico de los Seed. Lo que no podía figurarse es que extraños sucesos y aventuras, que pondrían en riesgo su vida y la de sus compañeros, estaban por llegar.

FORMAR PARTE DE LA HISTORIA

Desde un primer momento vamos a decidir los designios de Squall y de todos aquellos que le rodean. De nuestras decisiones dependerá en gran parte el desarrollo de la historia, pues tomaremos decisiones que nos acercarán o alejarán de la gente que se cruza en nuestro camino. Según se desarrollen las conversaciones el juego nos dará la oportunidad de elegir una respuesta a dar, por lo que seremos nosotros los que tengamos la última palabra sobre cómo queremos intimar con alguien. De base, Squall tiene un carácter introvertido y poco social pero, nosotros podremos cambiar eso si hacemos que se comporte de otra manera completamente diferente. Muchos factores influyen en la vida de Squall. Primero su profesión, pues una vez que es nombrado Seed deberá llevar a cabo misiones de diferente índole y dependiendo del grado de éxito será ascendido o degradado en el escalafón; segundo su habilidad como guerrero y mago, que irá incrementando según hallemos focos de poder, nuevas fuerzas elementales y armas más poderosas y, tercero, su habilidad como estratega en el combate proporcionando a cada uno de sus compañeros y a sí mismo las técnicas de lucha necesarias para salir airoso, pues en ese aspecto tendremos la más completa libertad de otorgar o privar de poderes a los personajes siendo una buena idea equilibrar el equipo al máximo. Todos con alguna fuerza elemental enlazada; después uno capaz de absorber magia de los enemigos y lanzar hechizos; otro con la capacidad de usar objetos y



En la batalla podemos lanzar el hechizo de extracción que nos permitirá robar puntos de magia.



El juego repite la fórmula de su predecesor, al mezclar imágenes renderizadas con poligonales.

Los cuatro CDs de que consta «Final Fantasy VIII» nos proporcionarán muchas horas de diversión, enigmas y combates por doquier



Cada vez que queramos viajar de una ciudad a otra, podremos alquilar diferentes vehículos.



Está completamente traducido al castellano, lo cual ayuda a la hora de comprender el argumento.

La historia es completamente diferente y alternativa a la de «Final Fantasy VII»



A medida que avancemos, se unirán más y más personajes, haciéndolo cada vez más poderoso.





Gracias al G.F. Quetzal podremos convertir en cartas a nuestros enemigos y añadirlos al mazo.



El presidente de Galbadia nos ha tendido una trampa y ahora debemos vencer a un esbirro suyo.



La magia Petrea permite convertir en piedra a nuestros enemigos y dejarles inmóviles.

un tercero con el arma cuerpo a cuerpo más poderosa para realizar ataques directos. Según sufra daño nuestro personaje y dado al estado de nerviosismo por las heridas podrá realizar un ataque mucho más poderoso que los normales y que infligirá mucho más daño en el enemigo. Llegados a un cierto nivel podremos llegar a controlar dicho enfado en nuestro favor y llevar a cabo diferentes técnicas.

Totalmente independiente de la aventura se encuentra un juego de cartas que parece haberse extendido por todo el mundo. Muy parecido a «Magic. The Gathering», en tanto en cuanto las cartas simbolizan criaturas con diferentes poderes que deben ser enfrentadas, pero muy diferente en lo que a desarrollo se refiere. Cada carta tiene cuatro números que simbolizan la fuerza que tendrá en cada lado de la carta. En un tablero de nueve espacios deberemos enfrentar nuestra mano de cartas a la del contrario. Al final el que más cartas tenga con su color vencerá y podrá llevarse una de las cartas de la mano del adversario. Siempre que queramos y que tengamos cartas suficientes para jugar, es decir, cinco, podremos echar una partida con casi cualquier personaje que deambule por el universo de «Final Fantasy VIII».

PARA LOS SEGUIDORES DE LA SERIE

Al guardar el mismo estilo en cuanto a desarrollo, sistema de juego y trama argumental «Final Fantasy VIII» está más indicado para todos aquellos seguidores de la serie que siempre han disfrutado de lo lindo con esta clase de juegos. Con esto no queremos decir que el público profano se lleve una desilusión, sino que el género y la jugabilidad de «Final Fantasy VIII» son muy peculiares y no todo el mundo acaba por cogerles el gusto. No es acertado tachar al título de poco jugable, aunque estamos más tiempo viendo secuencias automáticas que jugando. Lo importante de «Final Fantasy VIII» es ver cómo se va desmadejando la trama argumental y cómo somos partícipes de ella en decisiones cruciales que debe tomar nuestro personaje y que nos llevan a otras situaciones que a ➤



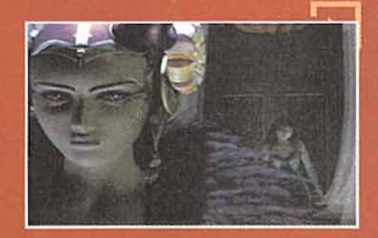
Sistemas de menús

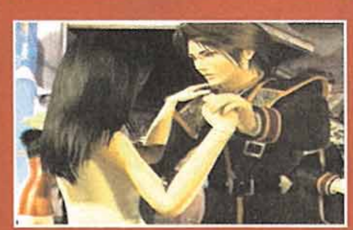


El sistema de menús de «Final Fantasy VIII» no ha variado en absoluto con respecto a la anterior entrega. De nuevo tendremos a nuestro alcance un amplio número de opciones, sólamente con entrar en los diferentes apar tados que ofrece el juego. Condición de ataque de los personajes, hechizos que pueden usar, inventario de objetos en su poder y enlaces con las distintas fuerzas elementales.

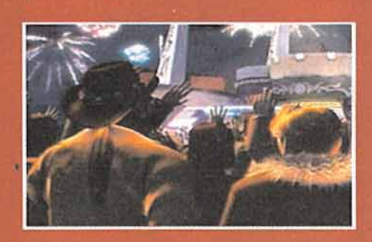
Al comienzo habrá algunas a las que no tendremos acceso, bien hasta que nuestros instructores del Jardín nos expliquen cómo usarlas, o bien hasta que reunamos las condiciones necesarias. La opción de guardar la partida únicamente se activará cuando accedamos a un punto de grabación de la misma.

Secuencias espectaculares





Las secuencias infográficas que se suceden de manera constante son de una espectacularidad como pocas veces hemos visto en un juego de consola. En más de una ocasión nos quedaremos boquiabiertos siendo, tal vez, de las más espectaculares la de introducción –por supuesto–, la del baile de graduación y la del ataque al jardín por parte del ejército de Galbadia.







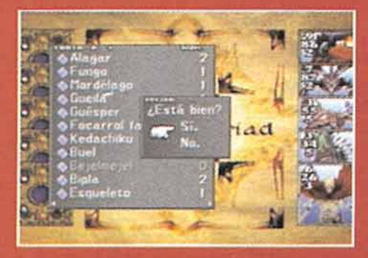
Los Guardianes de la Fuerza



Todos los Seeds son entrenados durante su periodo de formación en el adiestramiento y manejo de los Guardianes de la Fuerza, representaciones físicas de los elementos que gobiernan la naturaleza. Cada vez que un Seed se vincula con un Guardián de la Fuerza pierde recuerdos de su niñez y solamente un suceso muy impactante podrá hacer que los recupere. El poder de estos es impresionante, tanto como la espectacularidad de sus ataques y serán siempre de gran ayuda a la hora de enfrentarnos con nuestros enemigos.

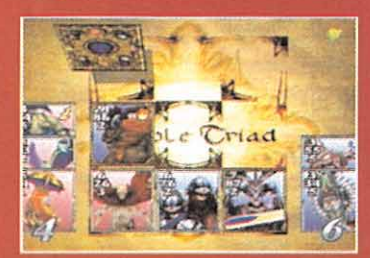


El vicio de los Seeds



A pesar de los tremendos problemas que rodean a los Seeds en su cruzada por exterminar a las brujas, siempre encuentran un momento libre para echar una partida a un juego de cartas que es ahora mismo el furor en todo el mundo de «Final Fantasy VIII».

Con unas sencillas reglas y una amplia colección de cartas casi podemos decir que será un juego complementario al principal y que llegará un momento en el que estemos tan viciados como con las andanzas de Squall y sus compañeros. Es un aliciente del programa que nos recuerda gratamente a «Magic. El encuentro».





El intrincado argumento de «Final Fantasy VIII» puede que nos haga perdernos en algún momento pero, al final, veremos cómo va encajando todo, poco a poco

lo mejor nunca habríamos atravesado, de haber tomado otra decisión.

Los gráficos tienen una calidad muy superior a los de «Final Fantasy VII» en cuanto a estilo y diseño, pues tanto los personajes de esta parte como los edificios han sido creados para darles un toque mucho más humano y real, no tan de muñeco de serie animada como los que tenían los de la anterior entrega.

Las escenas renderizadas de transición han aumentado alarmantemente su calidad visual y espectacularidad y será muy normal que nos quedemos atónitos viéndolas en nuestro monitor, pues han utilizado una técnica que mezcla imágenes reales con sintéticas que consigue un efecto alucinante.

Por último, y en referencia a los gráficos, las escenas de batalla que creemos forman el punto álgido del juego han sufrido también un gran lavado de cara en dirección hacia la espectacularidad y ahora, desde un principio, las magias que lanzan los diferentes personajes y los enemigos son realmente sorprendentes, casi hasta la exageración.

La música es otro apartado fuerte del juego pues ambienta perfectamente cada momento y situación, ya que los diseñadores han sabido aportar en cada momento el estilo que mejor le va.

Un punto a favor de «Final Fantasy VIII» es que, al igual que la anterior entrega, esté completamente traducido al castellano pues de no ser así sería prácticamente imposible seguir el hilo de la historia y movernos por los menús. Y hay que decir que lo han hecho de una manera sorprendente.

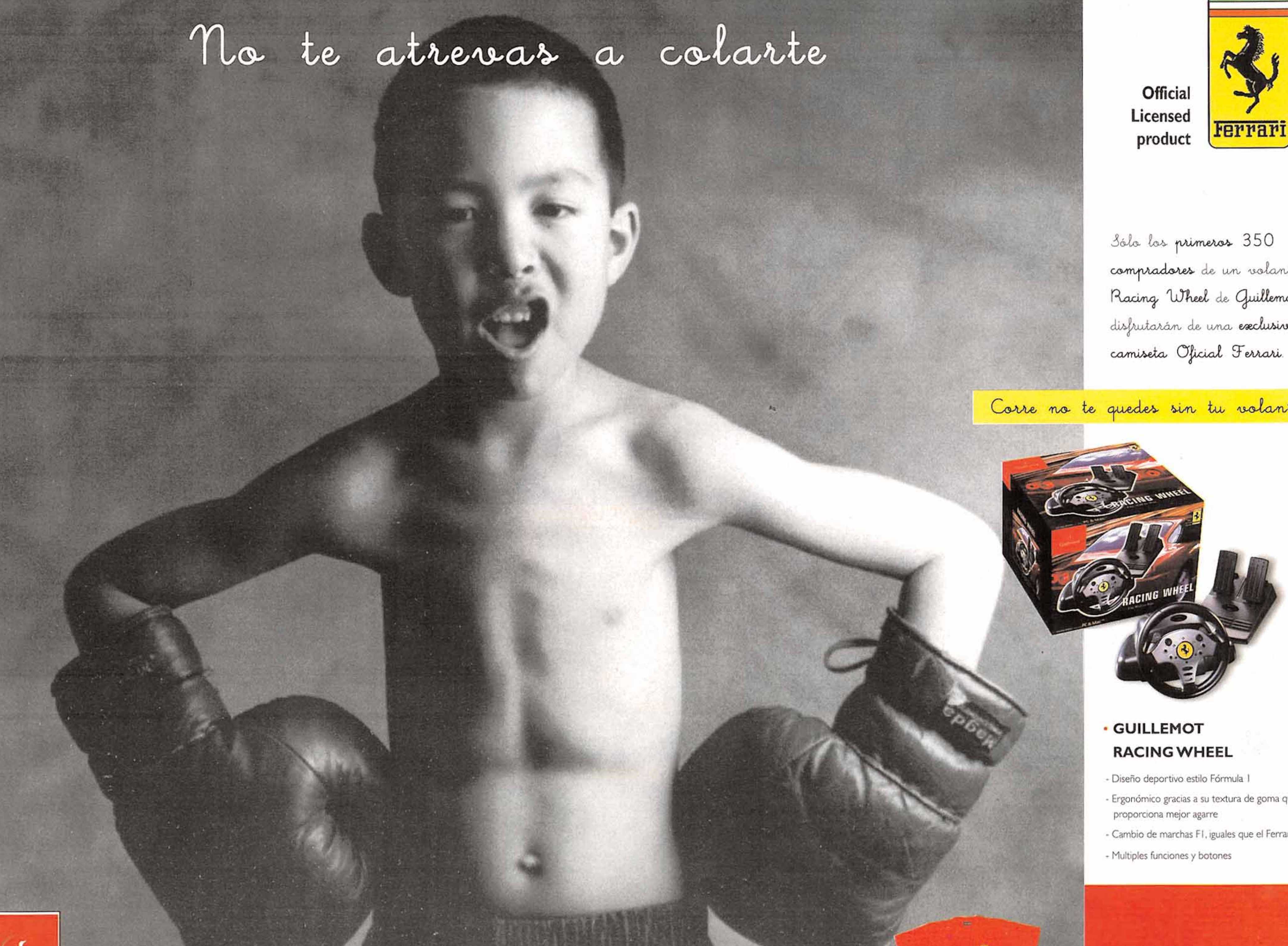
«Final Fantasy VIII» sorprenderá a aquellos que se quedaron fascinados y pidiendo más con la séptima parte; gustará enormemente a aquellos que aún no conocían la serie y hará entrar en razón a esa minoría que, hasta ahora, pensaba que los «Final Fantasy» no eran capaces de divertir al usuario.

C.F.M.

El "merchandising" de «Final Fantasy VIII»

A todo juego del renombre de este «Final Fantasy VIII» le precede un enorme movimiento de merchandising con el que recaudar beneficios complementarios. Así, tanto peluches como muñecos de goma y demás parafernalia, que todo seguidor de la serie será incapaz de resistirse a adquirir, se ponen a disposición del público general.





No te atrevas a colarte
Official Licensed product
Ferrari
Sólo los primeros 350 compradores de un volante Racing Wheel de Guillemot disfrutarán de una exclusiva camiseta Oficial Ferrari.
Corre no te quedes sin tu volante.
RACING WHEEL
• GUILLEMOT RACING WHEEL
- Diseño deportivo estilo Fórmula 1
- Ergonómico gracias a su textura de goma que proporciona mejor agarre
- Cambio de marchas F1, iguales que el Ferrari F355 F1
- Multiples funciones y botones
Guillemot
VISÍTANOS EN EL SIMO STAND Nº 6030
TOYS"R"US
Consigue una exclusiva camiseta oficial Ferrari con la compra de tu volante Guillemot
Promoción válida del 2 al 30 de noviembre de 1999
www.guillemot.com

Punto de Mira

- Compañía: **GAMEFX/THQ**
- Disponible: **PC**
- Género: **ARCADE/SIMULADOR**





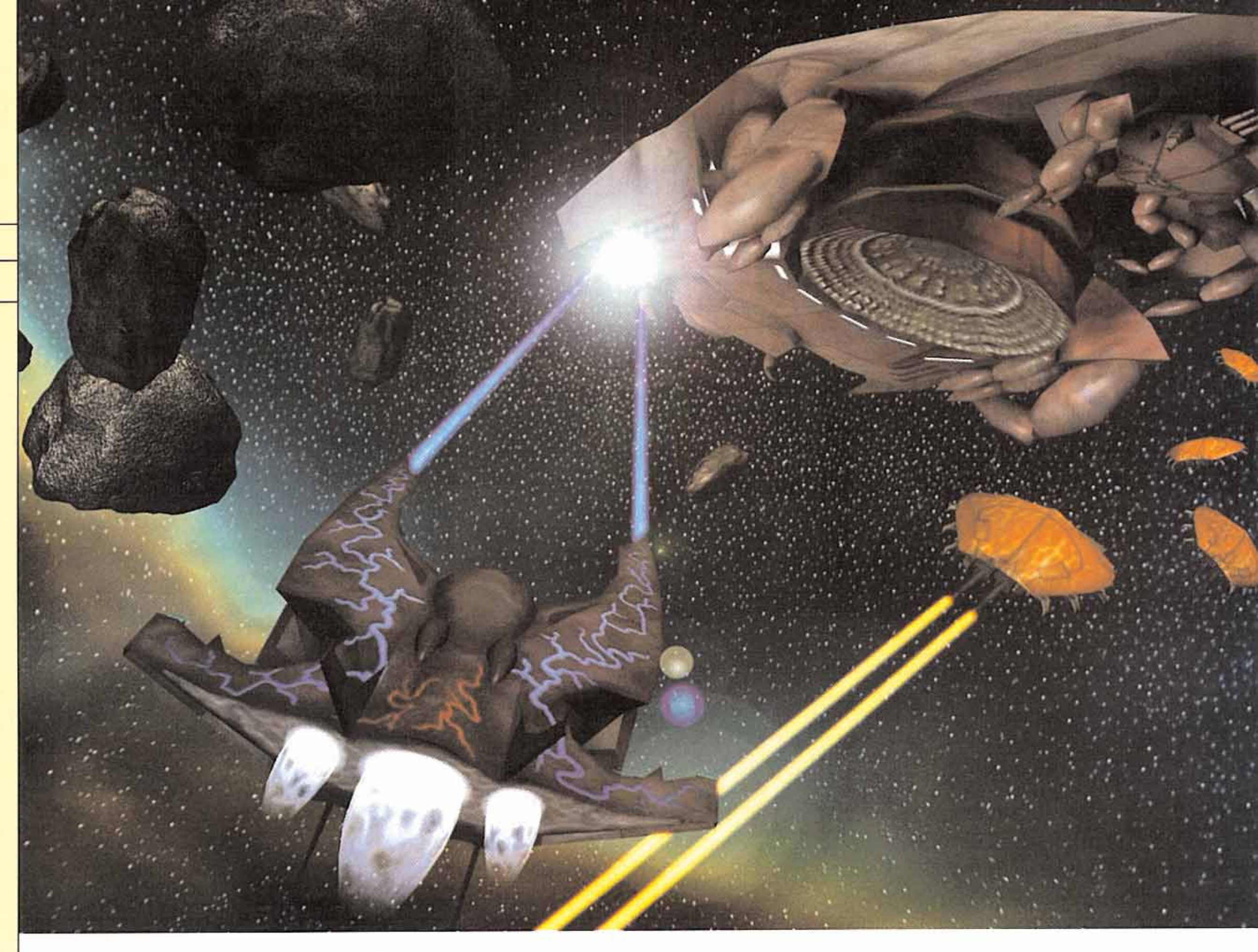
Mezcla de acción y simulador. Así es «Sinistar Unleashed», un juego cuyo origen hay que buscarlo en 1983 y que pasó por el panorama del software sin demasiada gloria. Ahora, 16 años después, GameFX ha desarrollado una nueva versión mucho más completa, compleja y atractiva, aunque manteniendo la misma temática y espíritu que el original. Vayamos por partes.

Procesador: Pentium II 233 MHz • RAM: 32 MB • Disco Duro: 369 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

Los requisitos mínimos son demasiado altos para un juego como este. El hecho de que los textos estén traducidos al español es todo un acierto. Las misiones no son demasiado variadas: ni en cuanto a objetivos ni mucho menos en cuanto a gráficos.

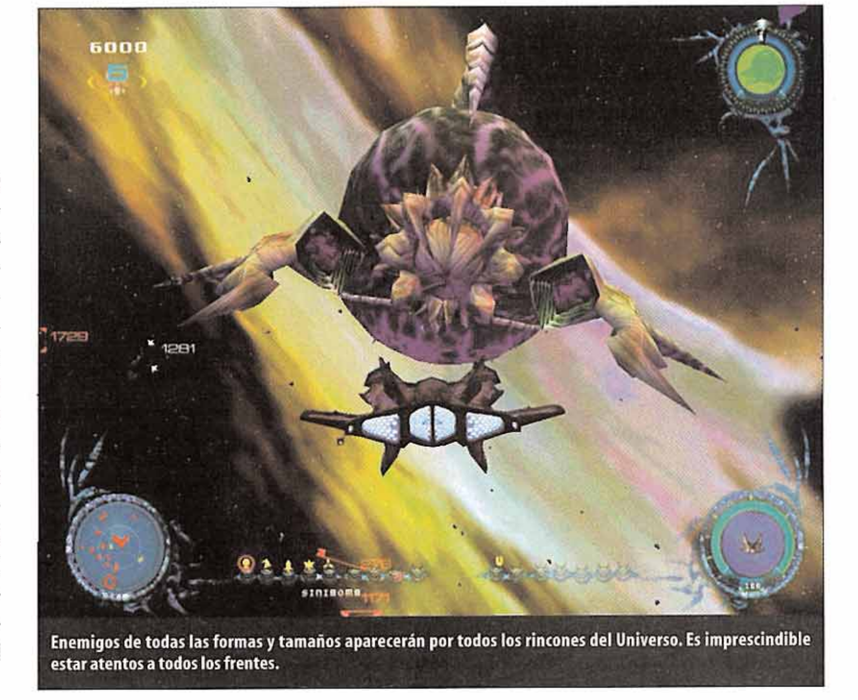
puntuación total **70**



Sinistar Unleashed

Acción en el espacio

Decir que «Sinistar Unleashed» es un juego de navecitas es decir bastante poco. Por lo general, este tipo de juegos –los llamados "marcianitos"– se instalan y se juegan, sin tener que leer instrucciones ni nada por el estilo. El objetivo suele estar bastante claro: matar y pasar de fase. Esquivar disparos e incrementar las prestaciones de la nave son cosas tan obvias en esos juegos que nadie se para a leerlas. Intentar meter a «Sinistar Unleashed» en ese saco es todo un error ya que comenzar a entenderlo y manejarlo nos llevará unos cuantos minutos, y en algunos casos, después de varias horas frente al monitor, aún tendremos lagunas sobre lo que hacer. Afortunadamente, la traducción del juego al español –aunque no demasiado brillante– y del manual son factores a agradecer y que nos ayudarán a comprender mejor la temática del mismo y a sacarnos de más de un aprieto.



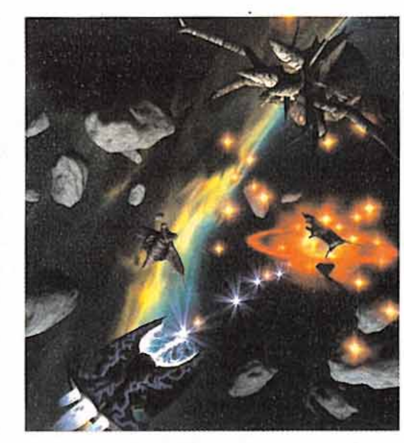
Enemigos de todas las formas y tamaños aparecerán por todos los rincones del Universo. Es imprescindible estar atentos a todos los frentes.

> «Sinistar Unleashed» es la continuación de un juego creado en 1983 por la compañía Williams que no tuvo demasiado éxito

VISTO UNO, VISTOS TODOS

Si tuviésemos que definir este juego de una manera sencilla, podríamos decir que adoptamos el papel de un piloto espacial cuyo campo de batalla es una zona plagada de asteroides. Su objetivo es conseguir el mayor número posible de cristales, que se consiguen disparando a algunos de esos asteroides, y acabar con el Sinistar que aparece de una puerta sideral pasado un periodo de tiempo, aunque para llegar a ese momento antes habrá que sobrevivir evitando al resto de enemigos. Las armas y los escudos precisan de los cristales para aumentar su potencia. Una manera de retrasar la salida del Sinistar es lanzar sinibombas, una de nuestras armas, a la puerta, y seguir así aumentando nuestras defensas, aunque tarde o temprano debere-







Es posible optar por una visión en tercera persona o por otra en primera, que sumerge más en la acción.

Conseguir cristales eliminando meteoritos y acabar finalmente con el Sinistar será el objetivo que se repetirá una y otra vez



Se puede elegir entre diferentes tipos de armas. Cada una de ellas es más adecuada para enfrentarse a determinados enemigos.

A veces la conjunción de elementos nos presenta un espacio típico de las películas de ciencia-ficción.





Aquí podemos observar el aspecto del Sinistar antes de que el enemigo principal aparezca.



El radar de la izquierda es la clave para saber en todo momento donde se encuentran los enemigos.

mos enfrentarnos a la criatura. El caso es que, a grandes rasgos, estos pasos que acabamos de comentar serán los mismos en las 24 misiones de que consta el juego. Lógicamente, en los primeros niveles recoger cristales es relativamente sencillo, puesto que no hay demasiados enemigos y esquivarlos no resulta demasiado complicado. En las fases más avanzadas esta sencillez desaparece ya que deberemos tener la suficiente habilidad como para esquivar a los enemigos, disparara a los meteoritos, recoger cristales y un buen número más de acciones. Vamos, que si no hay un joystick será casi imposible llegar más lejos de la cuarta o quinta misión.

EL JOYSTICK CASI IMPRESCINDIBLE

«Sinistar Unleashed» aporta grandes dosis de acción, pero sus toques de simulador son también obvios. Esa última faceta hace que el juego requiera gran parte del teclado: en total hay 48 acciones que pueden ejecutarse desde el teclado, joystick o una combinación de varios métodos, aunque no es menos cierto que muchas de esas acciones son más bien inútiles y serán escasas o nulas las veces que las utilicemos. La mejor solución es utilizar un joystick de los que se utilizan con simuladores de vuelo, pues muchas de las funciones de este género que acabamos de mencionar son idénticas a las del juego que nos ocupa.

Lo que está claro es que intentar controlar a la nave con el simple uso de las manos es una tarea imposible incluso para los más hábiles, y es que no se trata de una cuestión de rapidez, sino más bien de falta de dedos.

Lo cierto es que si por requisitos mínimos se entiende lo básico para jugar con cierta fluidez y soltura, el joystick debería haber sido uno de ellos. Tan malo es un movimiento lento de la nave, como la imposibilidad de hacer varias cosas a la vez.

REQUISITOS MUY ELEVADOS

Hablar de un juego cuyos requisitos mínimos son Pentium II, 32 MB de RAM, un buen trozo de disco duro y aceleradora 3D obligatoria es mucho decir. Vamos, que estamos hablando de un equipo que no todo el mundo tiene en su casa. Bien es cierto que en ordenadores inferiores el juego funciona y con una buena tarjeta aceleradora se pueden solventar muchas de las carencias del resto del ordenador, pero para que el juego vaya todo lo fluido que se espera sí que se requiere una buena máquina.

Lo cierto es que para lo que ofrece el juego, las peticiones son excesivas, o al menos así nos lo parece. Estamos hablando de un juego en el que los objetivos se repiten invariablemente en todas las misiones y en el que los gráficos apenas difieren de un nivel a otro. No queremos decir con esto que sean malos gráficos, todo lo contrario, aunque tampoco son algo excepcional.

En otras palabras, la mayor exigencia del título es la suavidad con la que se mueve, o debe moverse, la nave por lo inmenso del espacio, y aunque no lo hace mal, siempre hablando de un buen –potente– ordenador, pensamos que para eso nos son necesarias tan altas prestaciones.

En definitiva, parece que GameFX ha querido hacer resurgir un arcade espacial cuyo origen data de hace 16 años, utilizando para ello las más novedosas tecnologías que existen en la actualidad, y lo que ha conseguido ha sido un juego visualmente atractivo, pero en el que la reiteración de sus escenarios, así como la escasa originalidad en cuanto a objetivos y gráficos le dejan con un notable bajo. Un tironcillo de orejas para los chicos de esta compañía que nos tienen acostumbrados a algo más.

S.T.L.

El origen

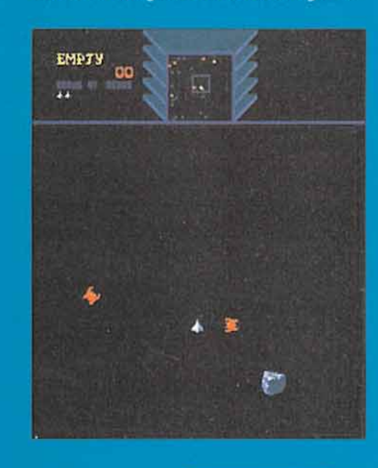


«Sinistar Unleashed» tiene su origen en un juego del mismo nombre –aunque sin lo de «Unleashed»– que vio la luz allá por el año 1983 de la mano de Williams. Basándonos en las "crónicas de la época", podemos averiguar que el esquema básico del juego era bastante similar a este que nos ocupa, aunque tecnológicamente bastante más sencillo, y es que no en vano han pasado 16 años en los que la informática ha dado un vuelco espectacular.

De hecho, en origen bastaba un joystick con un par de botones y cuatro direcciones básicas para controlar toda la acción. Década y media después, el mayor cambio, además de complicar los controles de manera sobrehumana, ha sido introducir un espacio tridimensional en el que la nave rota sobre su propio eje. La sensación, aunque más confusa, es bastante más realista que la de un universo bidimensional.

Cabe preguntarse entonces, si aquel juego original no triunfó, ¿lo hará éste? Quizás ahora estemos en un momento más adecuado, y quizá aquel primer «Sinistar» fracasó por ser un adelantado a su época. Eso tan sólo el tiempo lo dirá, aunque lo que no creemos es que estemos ante uno de esos juegos que marcan un antes y un después.

La estela que dejó «Sinistar» tras de sí fue tan importante que aún es posible encontrar páginas web con este juego como protagonista. Por ejemplo, en la página www.sinistar.com podemos encontrar sonidos e imágenes del clásico original.



Punto de Mira

- Compañía: **ENIGMA/DINAMIC MULTIMEDIA**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



El panorama de software nacional parece que sigue creciendo, y sólo hay que echar un vistazo al mercado para poder comprobarlo. Abordar proyectos basados en la estrategia, teniendo en cuenta que la mayoría de las compañías intentan poner en el mercado un juego que deje atrás a todo lo existente, no es nada fácil. «Space Clash» ha sido concebido a partir de una idea muy ambiciosa, y puede suponer un gran paso en ciertos aspectos.



Procesador: Pentium 166 MMX • RAM: 32 MB • Disco duro: 250 MB • Tarjeta aceleradora 3D: No • Multijugador: Sí (Red local)

TECNOLOGÍA:	89
ADICCIÓN:	81

Los mínimos tiempos de carga consiguen que el jugador no pierda el ritmo en ningún momento. Su opción multijugador sólo contempla la red local. Manual y tutorial son muy completos, aunque el primero no venga en papel.

puntuación total **88**



PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

Space Clash. The Last Frontier

Sólo puede quedar una

El boom del género de la estrategia en tiempo real producido hace pocos años dejó tras de sí gran cantidad de títulos, entre los cuales se encuentran muchos de los que pasarán gloriosos a la historia de los videojuegos. Los primeros, con la habitual perspectiva cenital, no hacían uso de las tecnologías aceleradoras, pero con el paso del tiempo se llegaron a producir títulos en los que el protagonista podía observar la acción en auténtica primera persona.

«Space Clash» no pretende ser la última referencia en cuanto a calidad técnica, ya que vuelve a usar el método tradicional de gráficos bidimensionales, aunque unidades y edificios hayan sido elaborados con técnicas 3D. Lo que pretende, que puede ser incluso más difícil que lo primero, es ofrecer un juego con



El centro de intercambio comercial es común a todas las razas y en él se producirán los intercambios comerciales tan necesitados para conseguir creditos.



En el espacio tenemos un equivalente al clásico mapa en la carta espacial, donde se ven los planetas con un color que identifica su gobernador.

«Space Clash» aúna en un solo producto gestión comercial, diplomacia y enfrentamientos bélicos de un modo muy notable



Como ocurre en la mayoría de juegos similares, enfrentarse a los enemigos en clara superioridad numérica es una ventaja determinante.





Cada enemigo tiene su punto débil, y éste dejó demasiado desprotegida su base de posibles ataques marítimos.



Las barreras naturales de cada escenario deben ser aprovechadas convenientemente. ¿Para qué construir murallas si el escenario ya trae algunas naturales?

más variedad y posibilidades que el resto de competidores. A priori, y teniendo presente que cuenta con un modo de juego llamado "Campaña Espacial", en el que se puede decidir por completo qué planeta invadir, y con cuál aliarse, olvidándonos de la linealidad típica, ya se puede apreciar que no pretende ser un clon como muchos otros títulos aparecidos. Si a esto le unimos una sabia combinación de posibilidades bélicas, diplomáticas y comerciales, parece que los chicos de Enigma han puesto todos los ingredientes necesarios para conseguir un juego realmente interesante.

Cada situación puede ser abordada de distintos modos por lo que cada jugador decidirá si usar la fuerza, la diplomacia o ambas cosas

LA HISTORIA

Érase una galaxia muy lejana en la que cuatro civilizaciones convivían sin saber ninguna la existencia del resto. Cada una de ellas evolucionó por distintas vertientes y fue ampliando sus territorios según la tecnología les llevaba más y más lejos, hasta que una de las razas consiguió un avance de gran calibre: el viaje interestelar. Fue en ese momento cuando las cuatro entraron en contacto y se produjo un intercambio de conocimientos muy provechoso para todas ellas. El comercio sufrió un avance espectacular y las alianzas entre los nuevos vecinos surgieron de forma espontánea.

Pero cuando las zonas a colonizar desaparecieron, cuando no quedaba un solo metro cuadrado sin bandera, fue cuando surgieron los problemas. Los cuatro se vieron inmersos en una lucha sin cuartel que sólo sirvió para hacerles retroceder en el tiempo. Todo siguió igual hasta que una noticia sorprendente corrió como la pólvora entre las cuatro razas: una región de nombre Ignota, completamente virgen y repleta de recursos, había sido descubierta en las cercanías de la galaxia. Dejaron la guerra de lado y centraron sus energías en estos nuevos territorios cuya riqueza podría poner a una de las razas en clara ventaja.

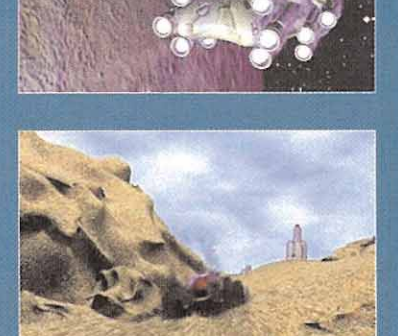
ELIGE TU MODO DE JUEGO

Uno de los puntos más destacables de «Space Clash» es la posibilidad de elegir entre gran cantidad de modos de juego. El menú nos da acceso a los siguientes desafíos: "Campaña Espacial", "Campaña lineal", "Escenarios", "Misiones" y "Multijugador". Pero la que más posibilidades nos permite, y sin duda es el núcleo central del juego, es la primera. Hasta ahora, los juegos existentes en el género ponían al jugador ante misiones de creciente dificultad, de forma que al acabar con una, daba comienzo la siguiente sin más dilación que, a lo sumo, un vídeo como premio. Este planteamiento, muy válido hasta la fecha, queda atrás gracias a la aportación del nuevo título de Enigma. La Campaña Espacial nos pone a los mandos de variadas naves, cuyo objetivo es conquistar

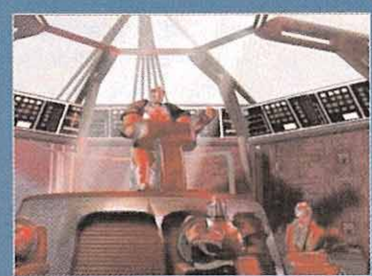


Resultados profesionales

Aunque hayamos comentado que «Space Clash» no va a suponer ningún avance técnico en la materia, no queremos decir que este apartado desvirtúe el resto de cualidades. El motor gráfico ha sido realizado para soportar 256 colores y resoluciones de hasta 1 024x768 y permite mover gran cantidad de unidades sin ralentizar la acción en equipos de potencia media. Si a esto le unimos vídeos realizados con técnicas infográficas de calidad notable, nos encontramos con un resultado tan profesional como cualquier producto internacional. Para obtener resultados de calidad no hace falta usar lo último en tecnología de aceleración 3D.







Cuatro razas y una sola galaxia

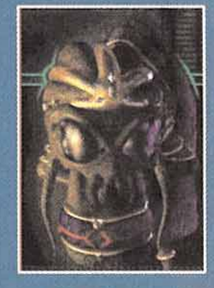
Cuatro son las razas que podremos elegir al jugar con «Space Clash», y seguidamente pasamos a describirlas:

Imperio Krakeder: Agresividad a flor de piel



Su carácter bélico es innegable, y su existencia esta ligada a una férrea disciplina militar por la que están dispuestos a sacrificar su vida sin dudarlo ni un instante. Pero tanta represión tiene como consecuencia una baja moral entre sus tropas. En el resto de apartados no destacan, pero pueden establecer relaciones comerciales y diplomáticas si el jugador se lo propone.

Imperio Coriant: Diplomacia por encima de todo



Se trata de un pueblo que vive por y para la religión, y de ella consiguen fuerzas para conseguir todo lo que se propongan. Aparentemente, se trata de un pueblo tranquilo y sosegado, sin malicia ni ansia de poder, pero las apariencias pueden engañar a más de uno. Esta apariencia les lleva a conseguir beneficiosos tratados con otras razas que sólo ellos podrían conseguir. Cuando la diplomacia no funciona, es capaz de soportar ataques potentes ya que sus defensas son impresionantes. El contraataque puede ser una opción a tener en cuenta.

IMPERIO SELIANI: Venta al por mayor



Los Seliani son capaces de producir toda clase de mercancías y obtener de ellas los mayores beneficios posbles , lo que les convierte en un enemigo muy poderoso económicamente hablando, aunque esta mayor disponibilidad para los negocios hace que en los demás factores sean débiles.

En el resto de aspectos es bastante flojo, como consecuencia de lo emncionado, pero no hay nada que el dinero no pueda conseguir, y si sus unidades militares son más débiles, siempre queda la posibilidad de construir más que los rivales.

IMPERIO CIBERNIA: Tecnología al poder



Se trata de seres cibernéticos que se creen el último paso en la evolución, por lo que su único deseo es acabar con el resto de formas de vida inferiores. Forman el ejército perfecto, ya que sus integrantes están interconectados y forman un conjunto que reacciona como una sola persona. Afortunadamente, son mediocres en el resto de apartados.

¿Espacial o lineal?





Aunque también es posible enfrentare a misiones/escenarios aislados, el núcleo central del juego se encuentra en las campañas, espaciales o lineales. Las diferencias son importantes; en la segunda nos enfrentaremos una por una a todas las misiones, siguiendo el esquema clásico que han seguido hasta ahora la mayoría de juegos de este género. Cuando acabemos una fase, todo lo construido desaparecerá y comenzaremos una nueva con lo mínimo. En el caso de la campaña espacial ocurre todo lo contrario; según vayamos invadiendo planetas accederemos a los escenarios –los mismos que en el modo lineal– pero desembarcaremos con unidades sobrantes de otro planeta, y aquellas que sobrevivan al acabar la conquista podrán ser transportadas. El modo espacial es, sin duda, más completo y estratégico, pero sólo es apto para jugadores que estén dispuestos a pasar muchas horas enfrente de su ordenador.



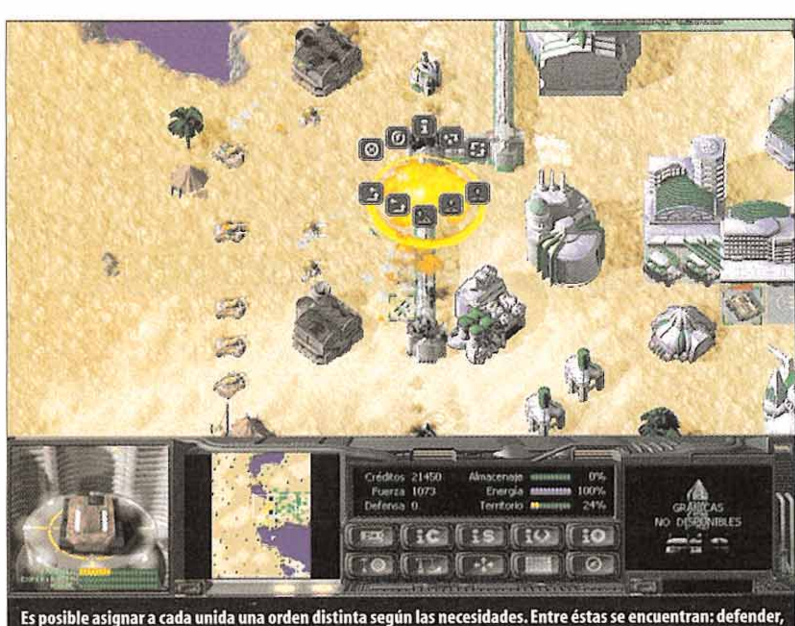
A pesar de que se pueden juntar en la pantalla un gran número de unidades, no se ralentiza la acción.



La ayuda interactiva que incluye nos permitirá aprender sobre la marcha los aspectos básicos.



El interface resulta muy cómodo de manejar y permite solventar problemas de un modo bastante intuitivo



Es posible asignar a cada unida una orden distinta según las necesidades. Entre éstas se encuentran: defender, patrullar, seguir...



Los gráficos no son para tirar cohetes, pero cumplen perfectamente su cometido.

todos los planetas de este nuevo territorio. De este modo, es posible invadir –o ser invadidos– en cualquier planeta, momento en el cual pasaremos a las habituales fases estilo «C&C». Para que os hagáis una idea de la complejidad añadida de este modo de juego, pongamos un ejemplo: nos encontramos en el espacio pacíficamente, con varias naves a nuestra disposición y un planeta que parece decir "¡conquístame!". Como tenemos bastantes créditos, no lo dudamos y desembarcamos unos pocos efectivos con los que iniciar la invasión. La cosa lleva su tiempo y, aunque un poco justos, hemos logrado nuestro objetivo inicial. ¿Qué ocurre después?... que la raza que poseía dicho planeta nos declara la guerra y según acabemos la invasión nos atacará con sus naves sin que nos dé tiempo a recuperar el aliento. Resultado: lo que parecía una victoria, se convierte en un auténtico suplicio que puede llevarnos a una situación sin salida.

ALGO MÁS QUE GUERRA

La mayoría de los títulos con los que ahora viene a competir «Space Clash» basaban todas sus acciones en los enfrentamientos bélicos, sin posibilidad de usar otros métodos para alcanzar la victoria. Éste no es ahora el caso, ya que el jugador puede plantearse las cosas desde muchos puntos de vista.

Para empezar, el objetivo de muchas de las misiones/invasiones pasa por acabar con el enemigo o comprarle todas sus posesiones. Esta segunda premisa, tan simple de decir, supone un abanico de posibilidades que hasta ahora no se habían planteado. Es posible, aunque no fácil, mantener la paz con las demás razas durante una fase y centrarnos en la producción de recursos con los que conseguir gran cantidad de créditos. De este modo podemos usar un transporte diplomático para llegar hasta el edificio central de su base y ofrecerles la compra de todas sus posesiones. También se pueden alternar momentos de guerra y paz, según convenga en cada momento; incluso es posible aceptar una petición de paz y aceptar una suma de dinero por ello, para luego romper el tratado atacando sin más dilación, aunque ese comportamiento no sea el más caballeroso.

Tras varias partidas, cada jugador decidirá qué modo de actuar le divierte más y elegirá, por su propio beneficio, una raza que se adapte en mayor medida a las circunstancias elegidas.

PARA NO ABURRIRSE

Uno de los aspectos en los que otros juegos han hecho mucho hincapié ha sido el de la variedad y cantidad de unidades disponibles. El ejemplo más claro es «Total Annihilation», uno de los juegos por excelencia en la materia. Éste contaba con gran número de unidades, y para aquellos que pudieran cansarse, se creó una página Web desde la cual podían descargarse nuevas unidades y mapas de forma regular.

En «Space Clash», aunque no se llegue a la cantidad del juego antes citado, son muchas las unidades que esperan formar parte del ejercito, y son puestas a nuestra disposición a medida que aumenta nuestro rango militar. Algunas son específicas de una raza y otras comunes a varias o todas, pero poseen habilidades específicas que deben conocerse para sacar el provecho adecuado a cada una. A las habituales de reconocimiento, infantería, asalto, artillería, minadoras, radares, etc., se unen las de transporte y diplomáticas con las que llevaremos a cabo acciones comerciales y políticas respectivamente. Y, como no podía ser de otro modo, en las cuatro variedades usadas habitualmente: terrestres, aéreas, marítimas y anfibias.

Mención especial merecen los "Mega Ataques", cuyo nombre da una idea clara del significado. Sólo pueden realizarse a partir del rango de General, y una vez por misión, siendo esto distinto para cada una de las razas.

Todas estas características colocan a «Space Clash» en un puesto de verdadero honor en el mercado. En cuanto a avances técnicos, no va a suponer un paso adelante en ningún aspecto, pero ésta no ha sido la intención de sus programadores; es la depurada jugabilidad, ajustada dificultad y gran número de posibilidades, las que le convierten en un juego sólido, que ofrece gran número de horas de diversión. Esperamos que Enigma siga trabajando duro y nos pueda seguir ofreciendo productos de calidad. Si sois fanáticos de este género, no dudéis en probarlo –su ajustado precio es otro punto a favor–, y si aún no habéis probado el mundo de la estrategia... ¿a que esperáis?

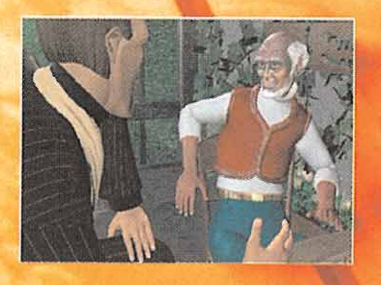
J.J.V.

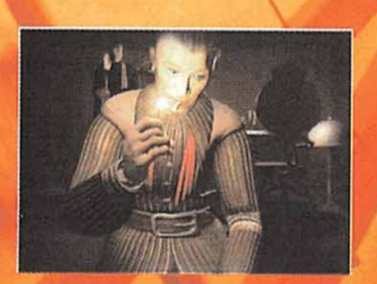
**DE LOS AUTORES
DE RING: EL ANILLO
DE LOS NIBELUNGOS**

FAUSTO

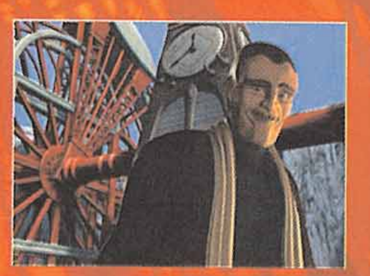
LOS SIETE MISTERIOS DEL ALMA











Mefistófeles es un experto manipulador y un supremo tentador. Es el Demonio, y ahora vas a conocerle. Cruza la frontera del tiempo para investigar los extraños sucesos de un parque de atracciones en un juego de investigación y aventura 3D con unos gráficos que te dejarán sin habla.

INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

Banda sonora original de Marvin Gaye, John Lee Hooker y Stan Getz editada por Universal™



Distribuye:
Friendware
www.friendware-europe.com







Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

Space Clash Cada cual a su modo

PRIMERO DISPARA Y LUEGO PREGUNTA

Si nos encontramos en el espacio hay que tener muy claro para qué vamos a usar cada nave. Como primer apunte hay que recordar que las naves de transporte son de vital importancia, por lo que es muy recomendable poner, al menos, una fragata como escolta inseparable. En cuanto a los ataques, si nuestro objetivo se vuelve escurridizo, no hay nada como usar una nave de reconocimiento que le obligue a entrar en batalla, mientras los pesos pesados acuden raudos en su apoyo. Mención especial merecen las fragatas piratas, con las que podemos atacar sin desvelar nuestra identidad, aunque no conviene abusar de ellas pues las sospechas enemigas podrían volverles en nuestra contra.

Ya en los planetas, si nuestra intención es la de repeler con garantías posibles ataques, no hay nada como una muralla con torretas intercaladas y unidades artilleras tras ésta. Unas minas en los alrededores pondrán la guinda de un auténtico fortín. A la hora de atacar, y una vez decidida la zona del ataque, no está de más centrar nuestros objetivos en alguna central energética, sin cuyo funcionamiento la base queda muy limitada.

A VENDER COMO LOCOS

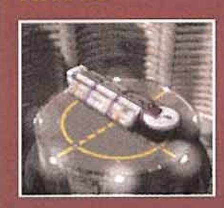
El comercio es la principal manera de conseguir créditos y sin éstos es difícil llegar a construir naves. Por tanto, mientras estemos en el espacio, es recomendable usar los transportes para movernos de planeta en planeta y sacar el máximo beneficio a nuestros productos. Si estamos en los planetas, procura buscar yacimientos minerales ya que, aunque un extractor funcione en otras zonas, lo hará con mucho menor rendimiento. Además, no te conformes con el comercio pasivo, es decir, aquel en el que construyes la zona comercial y esperas las ofertas; construye transportes terrestres, cárgalos de material y dirígelos hacia el resto de bases para venderlos al mejor postor.

EL IMPERIO DE LAS MIL CARAS

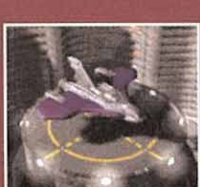
En este apartado es donde más imaginación hay que poner ya que son muchas las posibilidades que se nos brindan. Si obramos con inteligencia podemos dejar a dos Imperios bajo mínimos con mínimas bajas. Hay que buscar la paz en momentos críticos y tener bien claro cuál es el poder real de cada uno para buscar como aliados a aquellos que mejor puedan defendernos. Incluso es posible, con experiencia y muy buen hacer, enemistar a dos enemigos para que se enzarcen en una guerra de la que tú eres principal beneficiado.

ALGUNOS PROTAGONISTAS

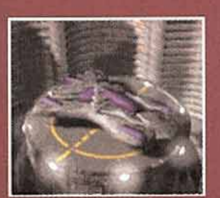
NAVES



Nostromum: El Carguero Espacial con el que podremos transportar unidades y/o mercancías entre distintos planetas. Cumple, por tanto, una doble misión –comercio e invasiones–.



Raven: Su altísima velocidad nos permite movernos con soltura para investigar los territorios desconocidos. Antes de una invasión hay que examinar el terreno con detenimiento, desde luego.



Jolly Roger: Una fragata pirata con la cual es posible abordar naves enemigas de forma anónima. El problema es que será atacada por todos los imperios independientemente de nuestras relaciones diplomáticas.



Orion: Es una fragata oficial cuya principal utilidad es la escolta de cargueros, también puede participar en ataques rápidos.



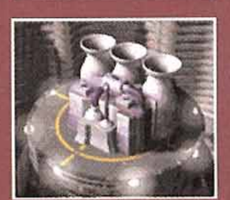
Black Death: Forma parte del grupo de destructores (mayor rango en cuanto a naves). Lento, pero con defensas y ataques muy potentes.



EDIFICIOS



Gobierno: Es el edificio más importante de todos, ya que a partir de él, es posible construir el resto de la base.



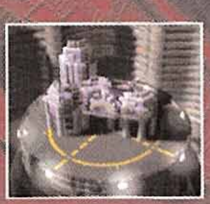
Centrales de Energía: Sin ellas, todo deja de funcionar, por lo que se convierten en objetivo prioritario de los ataques.



Extractores de materia prima: Vitales para obtener material con el que poder realizar transacciones comerciales. Es recomendable situarlas sobre los yacimientos adecuadas.



Centro comercial: Las unidades transporte se mueven continuamente de uno a otro, y en los mismos se compran y venden los diferentes materiales.

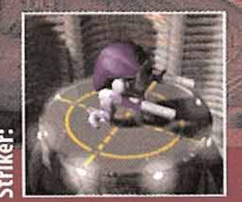


Fábricas de unidades: Cualquiera que haya tenido contacto con otros juegos del género sabe de sobra su utilidad. Las hay de infantería, vehículos ligeros y pesados, anfibios, etcétera.

UNIDADES



Steel Mule: Se encargan del transporte de mercancías, y en alguna que otra ocasión de otras unidades.



Striker: Esta unidad de infantería es la opción más asequible en cuanto a unidades de asalto.



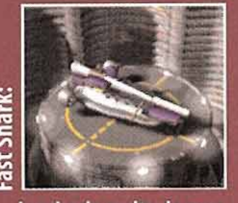
Scorpion: Unidad de asalto ligera, útil en ataques contra objetivos débiles.



Friend Fire: Dispara a grandes distancias, lo que le convierten en una segunda fila de ataque ideal.



City Builder: Su alta tecnología le permite transformarse en un edificio en muy pocos segundos.



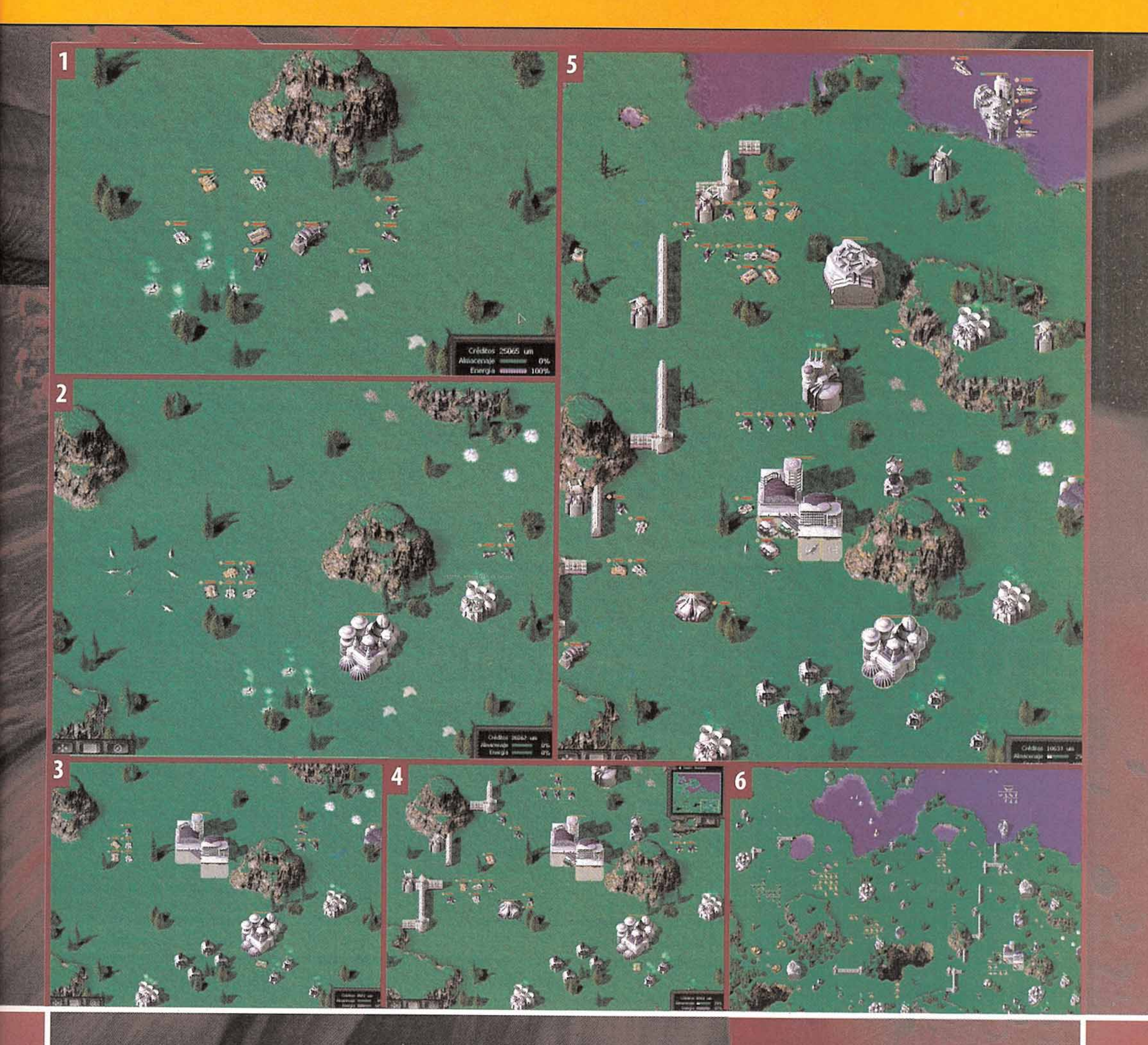
Fast Shark: Lancha de asalto de gran velocidad. En gran número pueden causar daños que pueden ser irreparables.



Leviathan: Unidad marítima devastadora en todos los sentidos.



Dragon: Su principal utilidad es el ataque a objetivos muy concretos. Es muy utilizado como avanzadilla.



UN PROCESO LABORIOSO

Lo normal a la hora de iniciar una misión en territorio desconocido es contar con una unidad constructora y un número pequeño e unidades de infantería o asalto ligeras. Veamos un ejemplo de cómo se procedería de manera ordenada para expandir nuestro asentamiento.

1.- Buscamos una zona que cumpla con los requisitos básicos, en especial que haya materia prima en los alrededores. Si además se encuentra situado en una zona en la que la orografía dificulte los ataques enemigos, mejor que mejor.

2.- Desplegamos nuestro edificio de gobierno y con este ordenamos la construcción del primer edificio: una central energética. Esta central debería ser colocada en zona protegida.

3.- Llegó el momento de aprovechar las riquezas que el terreno nos brinda y comenzamos la extracción de minerales –aquellos que nos permita nuestra tecnología–. Otra central energética y un almacén pueden ser el complemento ideal.

4.- A partir de aquí, cada uno es libre de ampliar la base a su gusto. Una de las posibilidades, como se muestra en la imagen, es comenzar a edificar murallas en las zonas con mayor riesgo de ataque, aderezadas por alguna torreta defensiva. Para averiguar cual es esta zona de riesgo, deberemos construir un radar que nos permita ver la situación de unidades enemigas. Un centro comercial, y fábricas de unidades también ayudarán a mantener el equilibrio.

5.- Comienza la política de expansión y afianzamiento de defensas. En este mapa se puede observar una gran extensión de zona acuática, lo que obliga a construir una fábrica de unidades de este tipo que garantice la defensa de la zona. Los enemigos tienen costumbre de construir un buen número de estas unidades y con torretas en la orilla no basta para detenerlas.

6.- La base está preparada para repeler ataques fuertes, pero todavía se puede mejorar nuestra política de expansión. Con otra unidad constructora localizaremos otro asentamiento rico en minerales y, escoltada por un buen número de unidades, nos dirigimos a la zona. Al enemigo no le gustará mucho nuestra forma de actuar, por lo que deberemos estar preparados.

Punto de Mira

- Compañía: **ENLIGHT SOFTWARE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



A simple vista, parece que la gran mejora de esta ansiada secuela son los gráficos, pero las innovaciones afectan a todos los aspectos del programa por insignificantes que sean. Sin duda, una de las segundas partes que no se limitan a vivir de las rentas y a base de introducir cientos de innovaciones cimentan el universo de una serie que ya es una leyenda.



Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Disco duro: 160 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (LAN, TCP/IP, Internet, módem)

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	87

El realismo del desarrollo de cada civilización vuelve a demostrar la maestría de Trevor Chan. Los gráficos han ganado mucho en calidad y en detalle, pero siguen lejos del nivel de «Age of Empires» o «Total Annihilation». Las dos especies, humanos y Fryhtans, con 19 razas en total, conforman una riqueza étnica insuperable en el género.

puntuación total **80**



Seven Kingdoms II: The Frythan Wars

Entrada libre para estrategas

No hace ni dos años que la irrupción de «Seven Kingdoms» produjo una gran conmoción en el género; primero, porque no era uno de los títulos más esperados, y segundo, su genial mezcla de estrategia y rol arrasó entre los seguidores de ambos mundos. El creador de semejante portento, Trevor Chan, al que también debemos una pequeña joya como «Capitalism», se ha vuelto a poner manos a la obra con un plan de trabajo descomunal. Aunque basado en la lógica remodelación para mantener el peculiar y adictivo estilo del original, se ha revisado por completo todas las facetas del juego, desde las técnicas –lo más flojo de la primera parte– a las propias de cada elemento del desarrollo del juego; el manejo de las unidades, los recursos, las estrategias de combate, las razas, el entorno económico, etc.

A LA MEDIDA

La interfaz es lo menos cambiado, ya era lo suficientemente rápida e intuitiva y sólo se han mejorado las ventanas de texto, que ahora dan más información sobre la acción de cada icono. Los modos de juego disponen de muchas más opciones de cara a aumentar la participación del jugador en la elección del entorno, y el editor de escenarios ofrece total libertad para seleccionar el número de reinos controlados por el ordenador, las razas, el nivel global de dificultad y el tipo de terreno. Para los que sueñan con imperios o simplemente sólo se conforman cuando son los amos del universo, el modo campaña crea un mundo aleatorio con decenas de razas y reinos repartidos a lo largo de un inmenso territorio donde confluyen todos los ingredientes de un plato para gourmets de la estrategia; invasiones, traiciones, rutas comerciales, desarrollo tecnológico, industria diversificada, religión, héroes, espías, etc.



La climatología no juega un papel fundamental, pero conviene estar alerta de las tormentas.

Pero tal vez nos hemos adelantado un poco para todos aquellos que todavía no han tenido la suerte de sumergirse en la tierra de los siete reinos, porque quizá se estén preguntado cómo se juega y, en resumidas cuentas, ante qué clase de programa nos encontramos. No hay mejor respuesta que calificar a «Seven Kingdoms II» como una mezcla entre «Civilization» y «Command & Conquer». Del primero extrae toda la creación de una civilización que nace como una pequeña aldea o pueblo y debe convertirse en un próspero reino con valores comerciales, políticos y financieros. Del segundo extrae la vertiente militar. A fin de cuentas, el objetivo es la conquista de otros reinos, y aunque pueda producirse por medios pacíficos como la diplomacia o la economía, lo más habitual será emplear la fuerza, momento en el que entran en juego las artes del campo de batalla, en las que nos iniciamos en «Warcraft» y luego hemos ido perfeccionando en «Comandos», «Command & Conquer» y tantos otros. Ambos géneros entremezclados tienen el mismo peso en el desarrollo de la acción, y será imposible llegar muy lejos si flojeamos en alguno de ellos, el nivel de dificultad es de órdago en cuanto se pasan las tres o



Un perfecto conocimiento de las formaciones y su utilidad es imprescindible para derrotar al enemigo.

Se han revisado por completo todas las facetas del original



Absolutamente todo lo que aparece en pantalla, salvo el interfaz que ya era bueno, se ha mejorado en la segunda parte de «Seven Kingdoms».



Las ventanas son bastante útiles para recopilar información sobre cómo va nuestro imperio.



La relación entre cada uno de los edificios será fundamental para llevar a cabo la misión.



Las divinidades y los héroes son esenciales en todos los reinos humanos.

Trevor Chan no ha querido que el juego se les quede pequeño ni a los fanáticos que se forran en campeonatos por Internet



El editor de escenarios es el mejor sistema para construirnos una partida a nuestro gusto.

cuatro primeras misiones de aprendizaje •el tutorial paso a paso es excelente para atrapar a los neófitos•, y en el modo campaña se incrementa aún más. Trevor Chan no ha querido que el juego se les quede pequeño ni a los fanáticos que se están forrando en los campeonatos por Internet.

CIVILIZACIONES

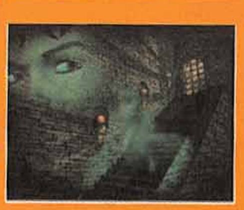
La obtención de recursos se ha diversificado con múltiples materiales, y lo que es más importante, la conducta en este aspecto estará determinada desde el principio de la partida por la estrategia que se va a aplicar. Si apostamos por crear un gigantesco imperio económico para conquistar con el comercio como armada invencible, será necesario potenciar la explotación, las fábricas de hierro cobre y otros materiales con los que fabricar jarrones y utensilios que pueden venderse en los comercios y mediante la exportación, y la investigación se destinará a los nuevos materiales, procesos de producción, etc. Por el contrario, un espíritu militar deberá dirigir la tecnología hacia las armas, y habrá que preocuparse de los materiales, del entrenamiento, fabricación de armamento pesado y, por supuesto, de las ingentes necesidades de comida y dinero que genera una sociedad con el ejército como bandera. En un término medio también puede darse una actitud defensiva y con la política como medio para establecer relaciones y posteriores conquistas diplomáticas. Como puede verse, «Seven Kingdoms II» ofrece un número casi infinito de posibilidades, y todos los elementos del entorno conforman unas civilizaciones históricas que harán las delicias de los dirigentes más aventajados, que además podrán satisfacer su ego en las partidas multijugador a través de Internet.

A la vista está que los gráficos ya alcanzan el nivel esperado de una gran producción. La resolución de 1 024x768 y el empleo de una paleta de 16 bit son las herramientas de creación de unas edificaciones que destacan por su diseño y grado de detalle. Pese a la mejora, es indiscutible que ni las unidades ni los efectos visuales de las batallas entusiasmarán a los que disfrutan con la crudeza del combate o la personalidad propia de cada unidad. El sonido sí es más contundente, mientras la banda sonora ofrece un acompañamiento de lo más idóneo para mantener la concentración, cualidad necesaria para gobernar un juego del calibre de «Seven Kingdoms II».

A.T.I.

Héroes y espías





Los espías eran claves en el juego original, y ahora han visto aumentada su importancia con más misiones. Una buena forma de derrocar a un reino enemigo es provocar una revuelta popular, y para ello nada mejor que un agitador de masas, que también puede encargarse de enfrentar a dos reinos. Los corruptores pueden sobornar a importantes unidades del enemigo para obtener información. Los espías al estilo clásico son hábiles para mantenernos al día acerca de los movimientos del enemigo. Los asesinos son la mejor solución cuando un rey o general extranjero empieza a ser peligroso por su demagogia. Los ladrones de tecnología serán los más útiles si nuestros científicos son demasiado lentos. Los héroes, con nombres propios para cada civilización, son esenciales para liderar a las tropas, tanto en su entrenamiento como durante la batallas. Tienen poderes y armas especiales y sólo cuando nuestro ejército está comandado por uno hay posibilidades de ganar, porque la moral sube por los aires.

Las razas del caos



La verdad es que con 19 civilizaciones para elegir es casi imposible no encontrar alguna que se ajuste a nuestro estilo, porque todas ellas poseen características propias que las diferencian notablemente de las demás. Entre los humanos encontramos a mongoles, japoneses, chinos, normandos, celtas, vikingos, egipcios, persas, indios, romanos, cartagineses y griegos. Todos los atributos de estas razas respecto a su tipo de sociedad, habilidades, costumbres y capacidad en el combate están fielmente basados en la historia. Tras jugar con cada una de ellas, sorprende comprobar lo bien que han sido reproducidos el armamento, los artilugios, sus deidades, etc. Por lo tanto, la elección de la raza –en el editor de escenarios– o al comienzo de una campaña determinará por completo la forma de jugar.

Los Fryhtans son harina de otro costal. Sus siete razas, aunque ferozmente independientes y soberanas, tienen una característica común; la brutalidad. Sin ir más lejos, mientras los humanos son penalizados por matar a civiles, los Fryhtans reciben como premio puntos de vida, que alimentan a los Fryhtans, lo que los convierte en depredadores por naturaleza. Esto no quiere decir que no estén civilizados, también poseen sus recursos tecnológicos, con alquimistas que son auténticos genios. El sistema de conquista también es radicalmente distinto, porque para conseguir oro los Fryhtans no arrasan los pueblos humanos, los esclavizan. Matan a los que necesitan para asegurar el alimento y dejan vivir al resto para obtener oro. Han conseguido un vínculo muy especial con animales tan sedientos de sangre como ellos, y los utilizan en el combate como su principal arma. Otra gran ventaja de jugar con estos seres despiadados consiste en olvidarse de estar pendiente de la reputación y el trato para con el pueblo, una de las debilidades humanas.





Seven Kingdoms II: The Frythan Wars

Una guía estratégica de «Seven Kingdoms II» que pretenda ser realmente útil no puede ocupar menos de cien páginas ante la vastedad de las civilizaciones y el número de ellas, nada menos que 19. Por eso vamos a ir al grano con algunas tácticas muy generales, que los viejos lobos del género ya conocerán, pero que sin duda pueden ayudar lo suyo al que pisa por primera vez en este impredecible territorio.



Existe, especialmente en el cine y también en los videojuegos, una cierta predilección por parte de los creadores a dotar de mayor interés a los personajes que encarnan la maldad. «Seven Kingdoms II» no es una excepción, y a nosotros nos parecen mucho más atractivos para jugar los Frythans que los humanos. Por lo tanto, vamos a empezar por conocer un poco más de cerca las numerosas ventajas tácticas de estos seres cuyo objetivo primordial es matar humanos.

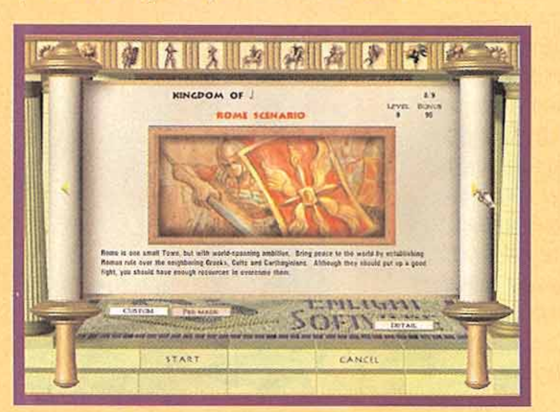
LOS FRYTHANS

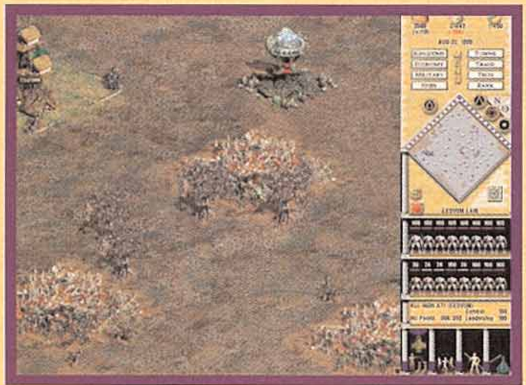
Su sistema de conquista consiste en esclavizar las villas humanas. Y aquí radica su mejor táctica, es tal su potencial genético, que sin necesidad de entrenamiento o de aumentar su número, lo mejor es lanzarse directamente al ataque contra los pueblos más cercanos, que rara vez logran repeler tan devastadora ofensiva. Otro punto positivo de esta táctica de ataque instantáneo consiste en no dejar que el enemigo se haga fuerte. Cuando un pueblo ya está esclavizado pasa a ser una célula productiva en dinero y puntos de vida, que pueden obtenerse aniquilando a los civiles. Además, es posible beneficiarse de las construcciones humanas, los hombres le tienen demasiado apego a su vida y harán lo que sea para sobrevivir. De todas formas, siempre puede estallar una revuelta, que puede evitarse pagando un pequeño tributo. Con esta mezcla de terror y dinero, las villas permanecerán bajo nuestro yugo y colaborarán de buena gana.

La jerarquía de los Frythans es otro elemento a tener muy en cuenta, porque el líder (All High) es la figura central que controla a la horda. Aunque estos seres no se preocupan por la reputación, sí otorgan un gran valor a la lealtad, y un All High fuerte es sinónimo de inmortalidad. Los Ordos son los segundos en la cadena de mando, y son los mejores entrenando a los animales, siendo además lo más adecuados para sustituir al All High si éste cae en combate. Los Crouls son los soldados rasos, pero su valor es incalculable, y de hecho, y al contrario que ocurre con los humanos, los Frythans poseen una gran capacidad de recuperación, por lo que nunca deben ser sacrificados en balde, y es preferible regresar a la base y curarlos. Los animales son el "pilum" de los Frythans, y aunque su entrenamiento lleva tiempo, son imprescindibles en todo campo de batalla por su ferocidad e instintos suicidas, son capaces de atacar sin tener en cuenta el número de enemigos.

LAS RAZAS FRYTHANS

Bregma: Son gigantescos insectos mutantes. Sus ataques en grupo al estilo del rugby son imparables. Sus capacidades ofensiva y defensiva están a la par, y en combate son los más equilibrados. No son de los más numerosos, por lo que es mejor no atacar al principio y esperar a formar un ejército numeroso, porque su mejor táctica de ataque es olvidarse de los grupos y conformar un bloque sólido. Sus animales, Bheema y Tarmes.

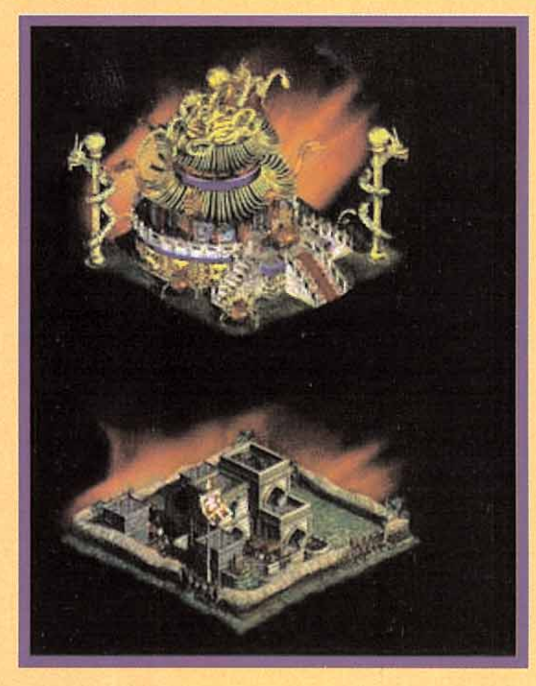












Exovum: La magia es el poder más destacable de estos bípedos infernales. Entre sus hechizos, destaca la congelación del enemigo. Antes de atacar hay que asegurarse de construir un enclave de magia cerca de la posición enemiga.
Esta raza necesita grandes cantidades de puntos de vida, por lo que será necesario destruir más pueblos que esclavizarlos.
Espinez: Son los maestros en las armas. Son esqueletos vivientes poseídos por espíritus malignos. Su armamento es espectacular, pero por el contrario son muy lentos. Por sus características, la mejor táctica es aprovechar sus máquinas de guerra.
Grokken: Estos monstruos son capaces de mutar hacia una forma sólida y convertirse en montañas. Son extremadamente costosos y los más lentos, pero su poder ofensivo y defensivo es el más devastador. Ante sus altas necesidades de puntos de vida y oro, hay que empezar por esclavizar un par de villas.
Kerassos: Son los maestros de los animales. El jaguar, el gorila, los rinocerontes les siguen hasta la muerte. El papel del líder es más importante por su capacidad para entrenar a los animales, y en el campo de batalla son ellos los que deben actuar como punta de lanza.
Kharsuf: Son una especie de seres botánicos, y utilizan como arma el ácido y las descargas eléctricas. Su ingenio militar más sorprendente y la auténtica clave de su fuerza ofensiva y defensiva es el Lishorr, una planta carnívora que puede camuflarse como si fuera una especie inofensiva para tender emboscadas al enemigo.
Minotauros: Dominan los minerales como si formaran parte de su ser. Son muy rápidos y violentos en los ataques en meleé. Poseen una capacidad automática para gestionar el oro y los puntos de vida, pudiendo permutarlos según las necesidades de la situación. La mejor táctica para ellos es la defensiva, cuando se ha logrado reunir un ejército considerable, son prácticamente invencibles, lo que les hace una fuerza muy a tener en cuenta.

LOS HUMANOS

Después de elegir a nuestra civilización, lo primero que se debe hacer es decidir la táctica a seguir; militar, económica, política, espías, etc. Desde el inicio todas las acciones deben estar supeditadas a la consecución de la conquista mediante cualquiera de estas vías.
En el caso de una civilización económica, lo primero es construir al menos un par de tabernas, y luego un mercado y una mina. Las factorías son la siguiente construcción y no hay que descuidar la producción militar a pesar de tratarse de una sociedad pacífica, porque podemos ser atacados. Para conquistar pueblos independientes se puede enviar al rey, comprarlos y como último recurso, atacarlos.
Para combatir a los Frythans es mejor centrarse en los Ordos, porque además de llevar oro, otorgan muchos puntos de experiencia. Para atacar a un Ordo se necesita un grupo de arqueros. Basta una sola flecha sobre la guarida de los Frythans para provocar su salida. Ataca preferiblemente desde el sur.
Los Ordos no suelen ser muy combativos si no se les provoca, por lo que no hay que permitir que vuelvan a entrar en su guarida. No obstante, el Ordo suele lanzarse en solitario contra los enemigos, y ese es su punto débil, porque sólo habrá que rodearlo con una posición circular para acabar con el.
En el combate es muy importante proteger al general de la tropa, porque su influencia y liderazgo es decisiva, sobre todo si se trata de un héroe. Para no liar una ensalada de unidades que incluso pueden estorbarse entre ellas, es esencial dividir los grupos en escuadras dependiendo de su rango de ataque. Hay que concentrarse en los líderes del enemigo y reservar la acción de las máquinas de guerra para eliminar las posibles defensas y murallas.

TRUCOS

Durante la acción, introducir la siguiente secuencia:

!!##%%&&

Posteriormente, usar las siguientes combinaciones:

CTRL+C: Incrementar el oro.

CTRL+/: Aumentar la comida.

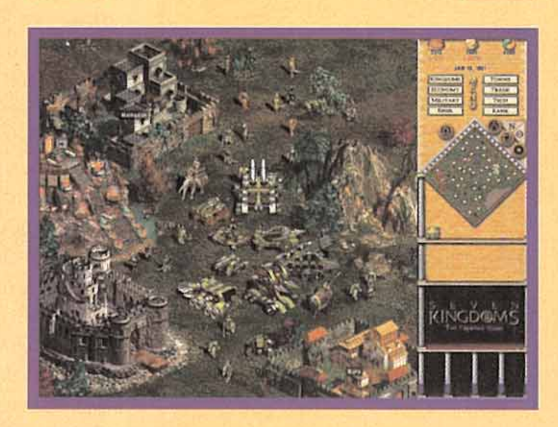
CTRL+U: Rey Inmortal.

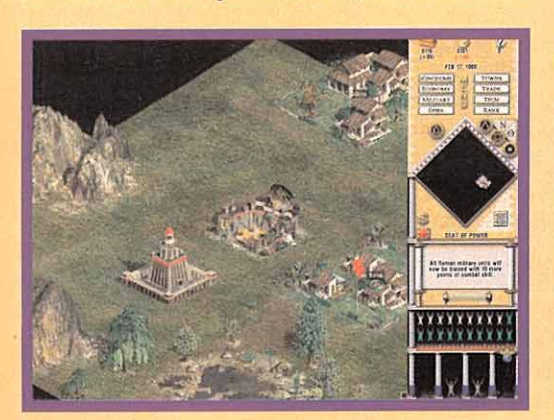
CTRL+T: Nueva capacidad tecnológica.

CTRL+Z: Construir más rápido.

CTRL+B: Reparar edificios.

CTRL+,: Incrementar capacidad de combate de los Frythans.



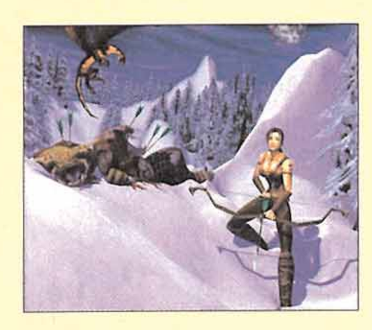






Punto de Mira

Compañía: **SURREAL SOFTWARE/ PSYGNOSIS**
Disponible: **PC**
Género: **ARCADE**



Ante el desorbitado éxito de las aventuras protagonizadas por heroínas de cuerpos esculturales, Psygnosis nos presenta su propia visión del "quién se acuerda del sexo débil". Con todos los ingredientes de «Tomb Raider», construye una magnífica epopeya de espada y brujería sólidamente apoyada en un sensacional argumento.



Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 320 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	90

La gran calidad de gráficos y sonido crean una intensa atmósfera que cautivará al jugador. Los modelos poligonales de la protagonista y algunos de los personajes son muy simplones. La jugabilidad es muy alta gracias a un desarrollo que interesa desde el primer momento.

puntuación total **86**

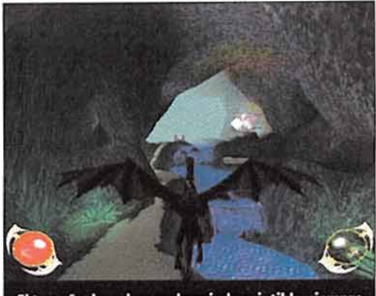


Drakan. Order of the Flame

Nace una nueva saga

Ya en la secuencia de introducción es normal quedar atrapado por el atractivo de la protagonista, pero con el devenir de los acontecimientos y los primeros minutos de la acción ya no hay quien quiera salir del universo de «Drakan. Order of the Flame», porque si en algo supera con creces a su indiscutible modelo, léase «Tomb Raider», es en la ambientación y todo lo que nos rodea. Mas allá de una simple aventura con niveles por resolver, nos enfrentamos a lo que probablemente va a ser un apasionante viaje de varias semanas por asombrosos escenarios repletos de sorpresas y desafíos. Lo que empieza con el secuestro del hermano de la protagonista, pronto adquiere tintes mucho más mitológicos, y entran en la historia las luchas ancestrales entre dragones y sectas del mal. Sí, no puede decirse que sea original, y ya ha habido decenas de aventuras inspiradas en estos temas, pero los más avezados devoradores de la literatura del género se sentirán cautivados por el tamaño y complejidad de este universo al estilo «El Señor de los Anillos», y es de esas aventuras que una vez terminadas permanecen para siempre en el recuerdo.

El nivel de IA de los enemigos es estremecedor



El tamaño de cada mundo es indescriptible, siempre se puede avanzar en cualquier momento por tierra o por aire y explorar los más recónditos lugares.

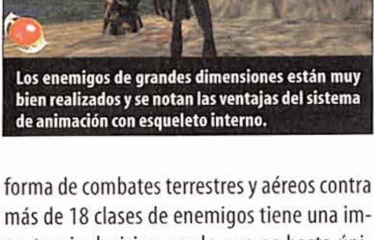
INTERESANTE A CADA SEGUNDO

El desarrollo del juego está milimétricamente diseñado para que el jugador no pierda el interés ni un sólo instante, porque además de no ser lineal y admitir la exploración de ingentes escenarios, siempre hay una búsqueda específica por resolver, siguiendo la habitual fórmula de interacción con los personajes, que entregan algo a cambio de un favor.

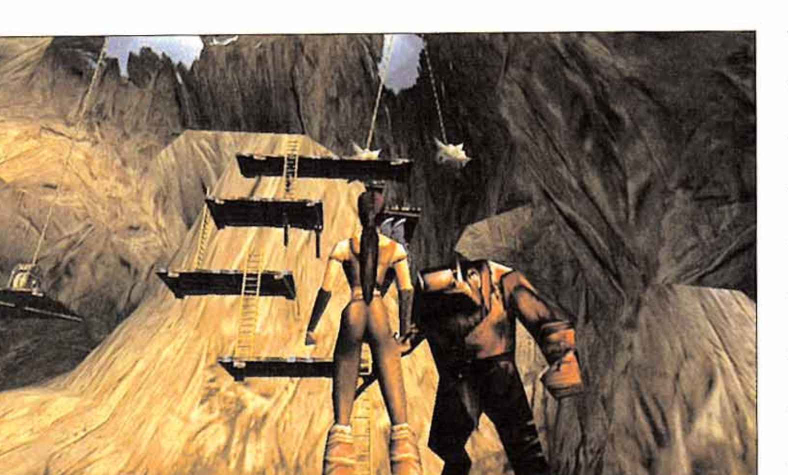
La aventura se divide en episodios que transcurren en mundos diferentes, pero todos ellos son gigantescos y presentan trampas, puzzles para poner a prueba el ingenio, y pruebas de habilidad en la línea de los juegos de plataformas. Controlando a dos personajes, Rynn la guerrera y Amok el dragón, hay que unir sus cualidades para sortear todos los obstáculos y peligros durante al menos 20 horas en tiempo real. Por supuesto, la faceta arcade en forma de combates terrestres y aéreos contra más de 18 clases de enemigos tiene una importancia decisiva, por lo que no basta únicamente el cerebro, la habilidad en la lucha también es imprescindible.

Mientras el argumento es digno de llevarse algún premio literario, la auténtica clave de la incontrolable jugabilidad y del porqué «Drakan. Order of the Flame» nos encadena al ordenador, está en la inconmensurable ambientación. El entorno gráfico y sonoro, así como todas las facetas del diseño de escenarios, creación de los personajes y sus comportamientos, están caracterizados por sumergir al jugador en una atmósfera tan real hasta en el más mínimo detalle, que por momentos no parece que estemos jugando a una aventura imaginaria, sino a una fiel recreación de un capítulo de la historia del mundo antiguo. Los

Los asedios de los castillos son los combates más divertidos, pero también los más complicados de llevar a cabo.



Los enemigos de grandes dimensiones están muy bien realizados y se notan las ventajas del sistema de animación con esqueleto interno.



El desarrollo del juego está milimétricamente diseñado para que el jugador no pierda el interés ni un solo instante, con una cuidada ambientación y puesta en escena apabullantes



En muchas ocasiones controlaremos a Rynn, pero será imprescindible la ayuda del dragón.



Los escenarios son bastante grandes y dan la oportunidad a Rynn de moverse a su antojo.



Los modelos de los personajes, como el de la protagonista deberían haberse cuidado más.

escenarios 3D renderizados en millones de colores destacan por relegar toda la concepción visual a lograr una soberbia iluminación, ya sea nocturna o diurna, en decorados interiores o en los vastos exteriores. Los sombreados fotográficos, los contrastes que resaltan los parajes más tenebrosos, el color y brillo de las escenas donde resplandece el sol, y en definitiva, todo lo referente al uso de la luz, sólo admite el sello de lo genial.

3D TOTAL

La perspectiva en tercera persona, con el sistema de cámara libre ya conocido en «Tomb Raider», sigue mostrándonos todas sus ventajas por lo que respecta a la multiplicidad de perspectivas, que generalmente muestran el mejor ángulo para ver la acción. Aunque se puede controlar el giro e inclinación de la cámara, siguen ahí los mismos defectos; en ciertas situaciones, especialmente durante los combates, hay molestas zonas muertas o bruscos zooms y movimientos que provocan el despiste o, más grave aún, el dejar al enemigo fuera del campo visual. No obstante, justo es decir que esta tecnología ha mejorado ostensiblemente y estos "fuera de campo" no ocurren con frecuencia. La suavidad del movimiento y la configuración –hasta 1 280x1 024, filtros trilineales, color de 32 bit– dependerá de la potencia de nuestro hardware gráfico 3D. El engine, bajo Direct3D, emplea las multitexturas para acelerar al máximo la renderización con procesadores de arquitectura dual capaces de aplicar dos texturas de forma simultánea en un solo ciclo de reloj.

La animación de Rynn, sin llegar a alcanzar las excelencias de su admirada colega Lara Croft, dispone de movimientos variados y bien resueltos, pero el tono general es algo soso y un personaje tan importante merecía más atención en este punto. Su fisonomía, aunque más estilizada, tampoco es comparable a su homónima, y es más que criticable la rigidez de su cara y una figura donde las curvas son sustituidas por un triángulo demasiado masculino. Mucho nos tememos que Rynn, a pesar de contar con un entorno mucho más elaborado y apasionante, nunca llegará a alcanzar la fama de Lara Croft por obvias razones de aspecto físico y movimiento. El dragón Amok posee algo más de vida y dinamismo, mientras que los modelos poligonales del resto de personajes y criaturas, combinan la impresionante presencia de los seres de tamaño descomunal con el mediocre aspecto de las razas de dimensiones más humanas.



EN GUARDIA

Todo lo mejorable en el diseño de los personajes y en sus animaciones se puede pasar rápidamente por alto cuando demuestran un nivel de IA sencillamente estremecedor. Sus ataques tienen un comportamiento establecido por nuestra acción y estilo de combate, y con las lógicas diferencias entre la potencia y habilidad de las distintas razas, todos los enemigos responden de una forma imprevista, y luchar con ellos exige mucha habilidad en el manejo de las distintas armas. El número de golpes es muy reducido, sólo se pueden hacer dos clases de ataques, pero como hay diferentes espadas, hachas y mazas, y hay diversas bolas de fuego para el dragón, las batallas no se hacen monótonas.

El sonido integra miles de tétricos y crudos efectos que se reproducen en 3D posicional –EAX y Aureal A3D–, reforzando aún más la sensación de estar inmerso en uno de los mundos más alucinantes y adictivos que hemos podido visitar. Seguro que nadie podrá limitarse a sólo darse una vuelta, y ya advertimos que entrar en «Drakan. Order of the Flame», supone no salir de su fantástico entorno 3D hasta haber finalizado la aventura, y no es precisamente de las más fáciles.

A.T.I.

Tecnología innovadora



La dualidad, tierra y aire, del medio de desplazamiento de los dos protagonistas ha obligado a los programadores del juego ha desarrollar un engine que no se resintiera del cambio que supone renderizar en ambientes tan distintos. Con el Surreal Engine´s Layer Technology han conseguido dar un paso más en el campo de los entornos 3D, porque genera millones de polígonos y aplica todas las texturas de la misma forma, ya sea en escenarios interiores o exteriores, en el suelo o volando a gran altura. Las colosales dimensiones de los mundos de «Drakan. Order of the Flame», se presentan ante el jugador con una kilométrica profundidad de dibujo, escalando el detalle según la distancia para no afectar al rendimiento. Además, este engine es muy flexible, y permite variar en tiempo real cada elemento integrado en los entornos. Se basa en capas –layers–, piezas geométricas creadas en herramientas propias, que pueden ser moldeadas y formadas con un carácter mucho más "orgánico" que en otros motores de render. La utilización de efectos 3D de última generación como el "bumpmapping" –las tarjetas Matrox con el chip G400 incluyen la demo del juego para mostrar las maravillas del "bumpmapping" por hardware–, paleta de color de 32 bit, transparencias, filtros trilineales, etc. Las capas se combinan entre sí para crear los niveles, y pueden ser alteradas en tiempo real. Para controlar toda la acción del juego se ha programado un secuenciador bautizado con el nombre de STOMP, que controla el comportamiento de todos los personajes, la cámara y cada aspecto alterable por la acción del jugador. Es tremendamente versátil, y combina las reacciones de la IA con secuencias grabadas.

Otra de sus funciones principales ha estado encaminada a la operación de los mecanismos, trampas y puzzles. Las animaciones han sido generadas empleando el "Single-Skinned Skeletal System". Básicamente, cada personaje tiene una estructura integrada bajo los polígonos y texturas que conforman los miembros y la piel. En realidad, es este esqueleto el que mueve al personaje, lo que permite más variedad y naturalidad en los movimientos. Además, las extremidades pueden ser cortadas durante el combate y el personaje, con ayuda de la IA, cambiará el estilo de lucha para suplir al miembro cortado.

Drakan. Order of the flame
Saber distinguir

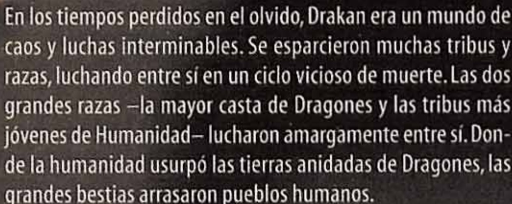
Antes de adentrarse en el vasto mundo de «Drakan. Order of the Flame», es preciso conocer la historia del antes y el después de los acontecimientos que rodean a Rynn. Otro consejo vital es conocer a los personajes más importantes, porque sólo así podréis distinguir entre amigos y enemigos.















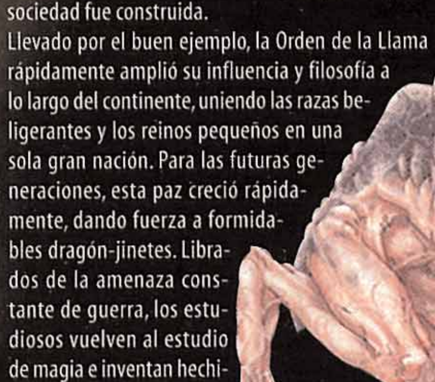


EL PASADO

En los tiempos perdidos en el olvido, Drakan era un mundo de caos y luchas interminables. Se esparcieron muchas tribus y razas, luchando entre sí en un ciclo vicioso de muerte. Las dos grandes razas –la mayor casta de Dragones y las tribus más jóvenes de Humanidad– lucharon amargamente entre sí. Donde la humanidad usurpó las tierras anidadas de Dragones, las grandes bestias arrasaron pueblos humanos.

Esta locura se mantuvo durante siglos, hasta que por fin, un parpadeo diminuto de razón brilló a lo lejos. En las montañas centrales del gran continente, una sola tribu de hombres promulgó una tregua con los Dragones vecinos. A través del tiempo, esta paz creció en una confianza mutua, y las dos tribus empezaron a trabajar para su beneficio común. La fuerza de esta alianza se extendió gradualmente a las regiones circundantes, y las semillas de la primera gran civilización crecieron. Como un símbolo de las más grandes virtudes de esta sociedad, las dos razas estaban de acuerdo en el pacto conocido como La Atadura. A través de la magia de un artefacto conocido como el Dragonstone, los más airosos y más nobles de los hombres se meterían en su ser de vida de un solo dragón, uniéndose los dos para siempre como uno solo. Esta unión formó una alianza conocida como la Orden de la Llama, que incluyó los ideales de hermandad y cooperación en las que su sociedad fue construida.

Llevado por el buen ejemplo, la Orden de la Llama rápidamente amplió su influencia y filosofía a lo largo del continente, uniendo las razas beligerantes y los reinos pequeños en una sola gran nación. Para las futuras generaciones, esta paz creció rápidamente, dando fuerza a formidables dragón-jinetes. Librados de la amenaza constante de guerra, los estudiosos vuelven al estudio de magia e inventan hechizos potentes para alterar la misma tierra y amoldarla a sus necesidades. Nada parecía inalcanzable.



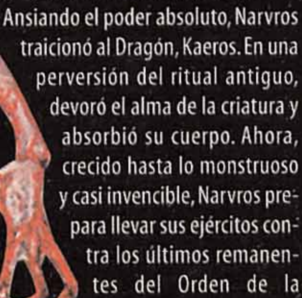
Pero había personajes por cuyos corazones sólo pasaba el odio y la oscuridad. Anhelaron gobernar por encima de otros y destruir el Orden de la Llama. Los más malévolos de estos grupos llegarían a ser conocidos como la Unión Oscura, la alianza más fuerte y más influyente de los enemigos del Orden.

Por fin, llegó el hombre llamado Narvros, que trataría de acabar con esta Edad Dorada. Era un guerrero Mage de tremendo poder y un miembro honrado del Orden, pero estaba en verdad unido concilio interno de la Unión Oscura. Bajo la dirección de Narvros, la Unión Oscura había estado dirigiendo experimentos en genética y las magias prohibidas. Se mantuvieron ocultos los descubrimientos hechos en estas tierras desoladas.

A través de un golpe rápido y sangriento, Narvros se coronó como líder supremo de la Unión Oscura. Montando su dragón, Kaeros, dio instrucciones a cada uno de sus lugartenientes, y desapareció en la pérdida tierra oriental, sin ser visto de nuevo durante otros diez años.

Con las palabra de alevosía de Narvros extendidas, las ciudades restantes se unieron contra él, y la guerra inundó el mundo. Por todas partes, los agentes de la Unión Oscura actuaron con alevosía y asesinando a traición. Uno por uno, se destruyeron los grandes logros y maravillas de la edad dorada del Orden. Las Guerras Oscuras habían empezado En sus años en las tierras orientales, Narvros había juntado un ejército de la pesadilla, fortalecido por la magia oscura. La mayores razas de Gigantes, emergieron bajo el estandarte de la Unión Oscura. De las criaturas del desierto, las magias de Narvros habían producido legiones de monstruos viles que se arrastraron a sus órdenes.

Ansiando el poder absoluto, Narvros traicionó al Dragón, Kaeros. En una perversión del ritual antiguo, devoró el alma de la criatura y absorbió su cuerpo. Ahora, crecido hasta lo monstruoso y casi invencible, Narvros prepara llevar sus ejércitos contra los últimos remanentes del Orden de la



Llama. Al pie de Montaña Tibor, los restos del Orden se prepararon para la defensa final. A la desesperada, los magoss supervivientes habían invertido su poder en una sola arma, el Runeblade.
Rodeado, el Orden sólo tenía la oportunidad en esta espada. El arma fue llevada por el guerrero Heron y el dragón, Arokh. Cuando los ejércitos chocaron, Narvros entró en una catalepsia mística y convocó un hechizo macizo de destrucción. El sonido de la batalla alrededor de él se había vuelto un rugido del caos, pero él estaba tranquilo.
Con la fuerza robada del alma de su dragón, Narvros había crecido mucho más que cualquier mago. Las fuerzas inimaginables lo llenaron y entran en su cuerpo monstruoso. Con las palabras de destrucción en sus labios, un dragón llegó entre las nubes, tejiendo arroyos de relámpago y fuego que inundaron el cielo.
La tremendo fuerza que Narvros había convocado se liberó sin dirección y ondeó por el campo en dentado, rasgando la tierra. El ruido de espadas calló, y la oscuridad inundó el campo. Sólo los gemidos de los heridos hicieron eco en la oscuridad. Cuando por fin los humos aclararon, se vislumbró la escena final. Donde Narvros había estado de pie, un enrome hueco se había abierto. El Orden de la Llama dejó de existir, pero sus enemigos habían sido esparcidos. Con la desaparición de Narvros, el sostenimiento de la Unión Oscura en sus ejércitos bestiales se derrumbó. Pero sin el Orden, la supervivencia volvió al mundo y se olvidaron de pensamientos de nobleza. Los caos se extendieron por la tierra. Cansados del mundo humano, los Dragones restantes se retiraron al letargo eterno, para no volver nunca. Volvió la separación entre muchas tribus y reinos, y se olvidaron los grandes logros de la edad anterior. La magia y gloria se habían marchado del mundo, y del Orden de la Llama, sólo las leyendas permanecían.

EL PRESENTE

Rynn vuelve junto a su hermano Delon a la aldea, pero caen en la trampa de un ataque de los Wartoks, bestias de la guerra. Rynn es golpeada y pierde el conocimiento. Cuando recupera la consciencia, descubre horrorizada que la aldea ha sido arrasada, y algunos de sus habitantes han sido secuestrados, entre ellos su hermano Delon. Encuentra moribundo a Atimar, el sacerdote y escriba de la aldea, que le narra el largo y tortuoso camino que la espera, pues sin quererlo, ha sido la elegida para iniciar la lucha contra el mal. Una aventura que la llevará mucho más allá del rescate de su hermano.

EL FUTURO. NIVEL 1, LA ALDEA

Los primeros pasos de Rynn son defenderse del ataque de los Wartoks que quedan en la aldea. Con el terreno libre, y antes de seguir avanzando, es recomendable practicar todos los movimientos de Rynn, que serán la clave durante los combates. Luego hay que ir a la taberna, y abrir el pasadizo que se encuentra bajo la escalera. Tras matar a más Wartoks, llegaréis hasta la sala que guarda la llave de la casa de Atimar. Nuevamente en el exterior, podéis usar el mapa para dirigiros hacia las playas, porque nadando para cruzar diversas calas, es posible encontrar una espada más poderosa, pociones de vida y una maza.
Ahora es el momento de ir a la casa de Atimar, situada junto al puente, sobre el acantilado. En su interior se halla el libro mágico que debéis utilizar en el templo para abrir la entrada hacia el siguiente nivel.

LOS PERSONAJES

RYNN
Rynn es una guerrera que hace de la rapidez y agilidad su mejor instrumento en el combate. Pero también es joven e impetuosa. Cuando sale de la aldea para rescatar a su hermano, todo el mundo es nuevo para ella, pero reacciona con la tranquilidad de un guerrero más experimentado. Aún debe aprender mucho del mundo de Drakan, pero el destino la cruzará con Arohk el Dragón hasta la muerte. Ella luchará por la vida de su hermano, pero en lo más profundo de su ser sabe que va a empezar una odisea a vida o muerte contra fuerzas mas allá de su entendimiento.

AROKH
Una auténtica leyenda viva, un dragón rojo que luchó en las Guerras Oscuras. Han pasado los siglos y el ha dormido en paz, un descanso durante el cual el mundo ha cambiado. La nueva era necesita a los héroes, y Arokh es de los últimos. Cuando se encuentra con Rynn, el ímpetu y la pureza de la joven guerrera le convencen para unirse a ella. Es el único de esta pequeña alianza que conoce los secretos y el poder de la fuerza a la que se enfrentan. Posee las armas más mortíferas en el combate, y sus bolas de fuego asustan a cualquier criatura viviente.

DELON
Es el joven hermano de Rynn. Es el discípulo de Atimar. Durante el ataque de los Wartoks, es capturado. Aunque estos seres mantienen con vida a sus prisioneros durante un tiempo impredecible, es seguro que tiene los días contados si su hermana no consigue rescatarle, y parece que puede jugar un papel fundamental en el futuro de la nueva era.

ATIMAR
El escriba del pueblo de Rynn. Ha sido como un abuelo para ella y Delon. Ha sido el responsable de las gentes de toda la villa, y ha enseñado a Delon los secretos del gran mundo. Es un amigo fiel, y aunque muere durante el ataque, siempre queda la posibilidad de volver a encontrarlo en otro mundo.

WARTOKS
Un raza brutal de guerreros saqueadores. Físicamente son una montaña de músculos preparados para resistir los más violentos golpes. Su organización tribal es muy primitiva, y durante el primer nivel en la aldea, Rynn se sorprende al contemplar cómo se matan entre ellos. Pero en el combate, a pesar de carecer de organización e inteligencia avanzada, no sienten temor ante nada y su crueldad no conoce límites.

RIMRIL
Es el último Guardián Magi de la Orden. Sus viejos ojos han contemplado muchas generaciones. Arokh le recuerda como un hombre joven en los tiempos de las Guerras Oscuras. Rimril es el protector de un artefacto extremadamente valioso. Vive en la fortaleza de Ebon, una oscura torre en los parajes del páramo. Si es tu aliado, puede ser el personaje más valioso, pero si se une al enemigo, ganar la batalla final será un milagro.

SCAVENGERS
Las hordas de Scavengers son zombies con un esqueleto de araña. Se mueven pegados al suelo, pero sus terribles garras pueden alcanzar cualquier distancia y es muy difícil aproximarse a ellos. Se agrupan en manadas, y tienen cierto grado de colaboración en el combate, lo que los hace aún más temibles.

SPIDERS
Gigantescos arácnidos que viven en todas las cavernas del mundo de Drakan. Pueden llegar al cuello de un hombre y son realmente terribles en la oscuridad, pues se mueven sigilosamente y su vista les permite ver en las sombras. Atacan en grandes cantidades, haciendo de la unión y de los ataques en 360º su arma más mortífera.

ORCS
Son más pequeños que los Wartoks, pero tienden a agruparse de forma más coordinada y su resistencia a los golpes es mucho mayor. Como suelen acompañar a las tropas de Wartoks, los ataques siempre son arrasadores.

SUCCUBI
Es una hermosa criatura en la que no se puede confiar. Sus poderosas alas la convierten en un adversario casi insuperable si no subimos al lomo de un dragón. Es capaz de hipnotizar a sus enemigos, para luego convertirlos en muertos vivientes a su servicio.

TUIRI
Fue uno de los hombre jinete de los dragones durante la guerra contra las huestes de Narvros. Murió en la batalla, pero su espíritu corpóreo ha vuelto a consecuencia de un error durante sus últimos momentos. Necesita ayuda, y si Rynn es capaz de ofrecérsela, obtendrá a cambio un beneficio imprescindible.

WEROKH
El dragón de hielo. Su mera presencia significa la radiación de hielo por doquier. En los tiempos antiguos fue un miembro de la Orden de la Llama. Su poder es bien conocido y temido por todos, pero se desconoce que bando elegirá en la nueva confrontación que se avecina.

CROW DRAGON
Una mezcla de reptil y depredador alado, toda su cabeza está cubierta por una gruesa coraza protectora. Será sin duda un enemigo mortal.

CONCURSO AGENDA

¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

Si quieres más información búscala en Micromanía 48, pag. 5



5 CYBERBORG 3D PAD DE SAITEK

5 DREAMCAST DE SEGA



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE

5 PC DASH DE SAITEK

5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados al azarcon los siguientes productos
5 Encartas Dvd, 5 Dreamcast, 5 Cyberborg 3D, 5 Pc Dash, 5 Sound Blaster Live Value, 5 Force Feedback, 10 juegos Atlantis II, 5 Tarjetas Rage Fury 32 MB y 5 Grabadoras
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000 .

4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

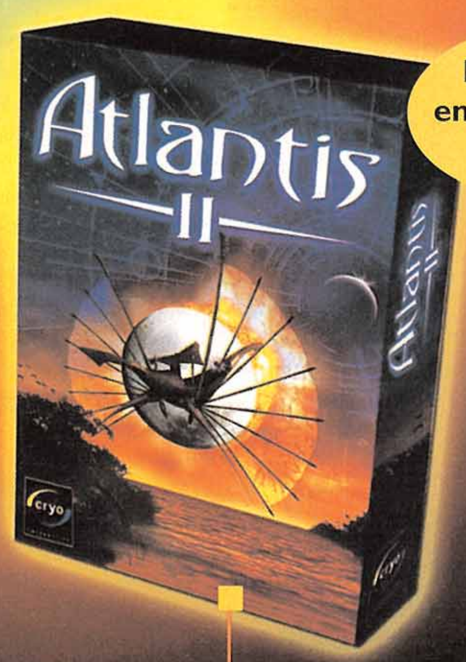
MICROMANÍA 1999

5 ENCICLOPEDIAS
ENCARTA 99 EN DVD-ROM

5 GRABADORA DE
CD-ROM TRAXDATA







Disponible en Noviembre de 1999

5 TARJETAS RAGE
FURY 32 MEGAS

10 JUEGOS ATLANTIS II

Enigma Noviembre 99

El chip prodigioso

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

Empresas colaboradoras:

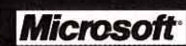














Punto de Mira

Compañía: **DELPHINE SOFTWARE INTERNATIONAL**

Disponible: **PC**

Género: **JDR**



El mundo de Uma vuelve a estar bajo la amenaza de la Muerte, ayudada ahora por el malvado Draak, reencarnación maléfica del Señor de los Dragones del Amanecer. La diferencia con los anteriores problemas es que esta vez se nos da la oportunidad de intervenir en el conflicto. Esperemos que, por lo menos, sea divertido. Delphine nos trae este título para deleite de los aficionados a los JDR.



Procesador: Pentium 233 MMX • RAM: 32 MB • Disco Duro: 170 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	68

La aleatoriedad del juego no se limita a una creación más o menos maquillada de un laberinto. Los escenarios, personajes y objetos tienen un diseño y colorido magnífico. El exceso de sencillez hace que el juego tenga más interés para "aprendices" que para jugadores veteranos.

puntuación

total **80**



Darkstone

Señor de los dragones

La principal característica de Uma es su aleatoriedad. Nos explicamos: el sistema del juego es tal que, cada vez que se empieza se crea una nueva aventura lo que implica el rediseño de los mapas de Uma. Y lo que supone un sinfín de aventuras posibles en que el jugador pueda rescatar a Uma de las garras de Draak. Porque aquello que no varía en ningún caso es la misión final: reconstruir la Bola del Tiempo, única posibilidad de detener al malo, a partir de los siete fragmentos dispersos por los distintos territorios de Uma.

ALGO SIMPLE

El juego, una vez elegidos los dos personajes que forman el corto grupo, comienza en la ciudad. Respecto a la elección de los héroes la única posibilidad que se nos deja es la de elegir su clase y ponerle el nombre. ¿Por qué complicarse la vida con espesos sistemas de generación de personajes? Cada héroe tiene cuatro características fundamentales: fuerza, magia, vitalidad y destreza. En función de éstas se calculan los restantes rasgos, como puntos de vida, maná o clase de armadura.

En la ciudad están las típicas tiendas y lugares de comercio a los que podremos volver en cualquier momento de la aventura para "repostar". Entre estos cabe destacar un campo de entrenamiento en que podremos iniciarnos en las diversas artes de la lucha, contra enemigos de mentira. La verdad es que el sistema de combate no es excesivamente complejo y pronto se le coge el tranquillo: basta pulsar sobre el enemigo al que queremos golpear; además, si no lo hacemos, nuestros inteligentes héroes le acometerán por su cuenta. Nada de quebrarse la cabeza con complicadas estrategias a la hora de enfrentarnos a hordas de orcos.

Hablando de los monstruos, hay que decir que tienen una gran variedad y sus gráficos son espléndidos, tanto en colorido como en diseño. Se ha sacrificado su aspecto realista por uno más atrayente, con gran acierto. Por desgracia, no son muy inteligentes, aunque lo compensan con su elevado número.

El sistema de magia está algo más elaborado. Al lanzar un hechizo se consumen puntos de magia que se reponen al beber pócimas. Sin embargo, para aprender un hechizo determinado se ha de tener un mínimo de puntos de magia. Algo similar ocurre para manejar determinadas armas, respecto a las otras características. Al ir ganando experiencia culminando búsquedas o ganando combates, eventualmente se sube de nivel. En ese momento, se dan al héroe seis puntos para distribuir entre sus atributos. Otro aspecto a considerar es que los héroes precisan alimentación



La iluminación de los escenarios es un aspecto que se ha cuidado especialmente en «Darkstone».



La magia es uno de los pilares de los magos y de las hechiceras, en el que basan todo su potencial.

En cada aventura se disponen, sobre mapas de creación aleatoria, siete búsquedas de entre veintiuna posibles



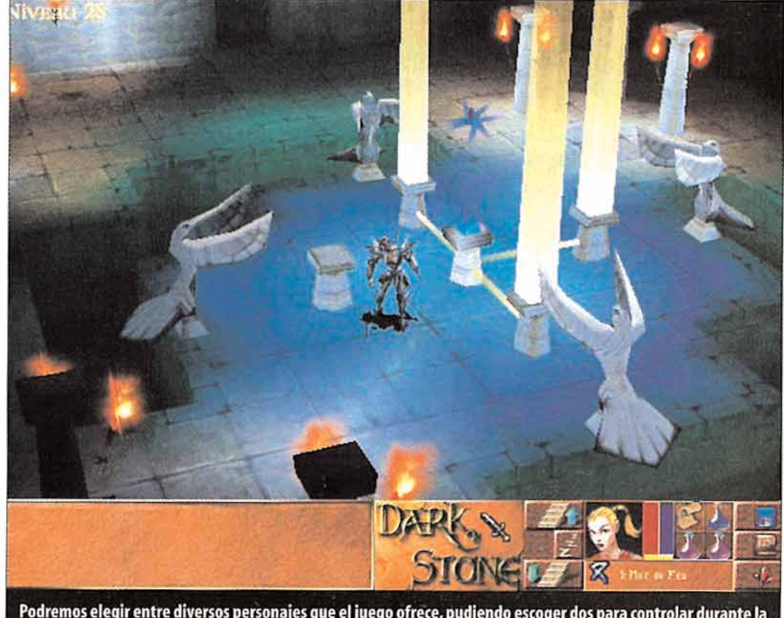
La totalidad de los escenarios que se pueden ver en el juego están construidos en 3D reales.



La interacción con los personajes no es una de las cualidades más cuidadas por este programa.



El uso de hardware acelerador 3D hará que toda la riqueza visual del programa se desborde.



Podremos elegir entre diversos personajes que el juego ofrece, pudiendo escoger dos para controlar durante la aventura. Además, esta elección debe ser llevada a cabo con cuidado, pues del grupo escogido para cada partida dependerá gran parte del éxito obtenido en la aventura.



El juego permite variar la perspectiva, rotando la cámara, lo que facilita la visión del entorno.

La ciudad es de visita obligada entre calabozo y calabozo para reponer víveres y recuperar las desgastadas fuerzas



Algo que será necesario es mantener alimentados constantemente a los personajes que llevemos.

con alarmante frecuencia, por lo que siempre se ha de tener comida a mano.

Finalmente, el acceso al inventario no ofrece novedades dignas de mención. Los objetos se colocan automáticamente en el sitio más conveniente. Por ejemplo, un casco va a la cabeza, si no hay otro. El problema es que hay innumerables objetos durante el juego y el inventario se queda muy pequeño.

EL MUNDO DE UMA

«Darkstone» se desarrolla en una perspectiva isométrica atípica, aunque efectiva. Todos los decorados, monstruos y personajes están llenos de colorido. Por otro lado, el juego permite variar la perspectiva desde la que vemos a nuestros héroes, facilitando así su seguimiento, por ejemplo, si quedan ocultos por el escenario. Éste es, sin duda, uno de los puntos más destacados del juego, aunque exige un poco de costumbre.

La interacción con los habitantes pacíficos de Uma es muy sencilla: al pulsar sobre ellos se abre una ventana con su alocución, a la que no hay posibilidad de responder. Con lo que no hay interacción, en suma. Sus palabras llegan a nuestros oídos en depurado inglés, pero no hay que preocuparse porque al mismo tiempo aparece en la pantalla traducido –mal que bien– a español. Así queda registrado en un histórico que nos permite recuperar en cualquier momento cualquiera de los monólogos. Estas charlas nos dan pistas sobre las búsquedas a realizar. Respecto a la creación aleatoria de las aventuras es urgente tranquilizar a todos los aventureros. Cuando a uno le hablan de estas cosas, automáticamente piensa que le están hablando de un vulgar juego de laberintos, más o menos sofisticado. No es así en el caso de «Darkstone». La cosa es algo más elaborada. Para obtener cada uno de los siete cristales hay que realizar una búsqueda que nos lleva a través de cuatro niveles de calabozos. Estos están asociados a alguna pista o comentario que alguien hace en la superficie de Uma. Eso sí, la localización de todos estos calabozos y de sus lugares asociados en la superficie varía por completo de una partida a otra.

Estas búsquedas, si bien son sencillas, están muy cuidadas y son bastante absorbentes, y dan un atractivo a la aventura que se perdería de otra forma. Al parecer, hay veintiuna de estas posibles búsquedas que se combinan de siete en siete para dar lugar a un gran número de posibles aventuras.

Es interesante señalar que el juego va registrando los lugares especiales por los que pasamos, tanto en el exterior como en las mazmorras, de forma que si se desea volver a alguno de ellos, basta elegirlo, y los personajes se dirigirán a él automáticamente. No se necesita hacer mapas ni comerse la cabeza con lo que es importante o lo que no. Y hablando de mapas, resulta muy efectivo el automapa que aparece en los calabozos; se muestra sobreimpreso a la pantalla de acción, lo que a todas luces es una excelente idea. Se echa de menos, no obstante, poder ver a la vez el mapa completo de cada nivel, para saber qué se ha quedado sin explorar.

En resumen, un juego entretenido donde prácticamente todo se sacrifica a la simplicidad en el desarrollo –demasiadas cosas, quizás– y en el que se ha resuelto de una forma admirable que la aventura completa sea aleatoria, combinando veintiuna posibles unidades temáticas de siete en siete en cada partida, y generando mapas distintos.

Ferhergón

Los héroes y sus características



El mundo de Uma ofrece ocho tipos de héroes al aventurero que quiera afrontar sus riesgos. De estos tipos y dado que manejamos una pareja de héroes, habremos de escoger dos. No obstante, los grados de libertad en la elección son considerablemente menores de los aparentes. En principio, las clases se agrupan dos a dos, variando únicamente el sexo entre una y otra.

- Guerrero/Amazona: su rasgo característico es la fuerza que les posibilita una mayor adecuación para el combate físico. Su arma preferida es la espada y no suelen ser aptos para el uso de la magia.



- Mago/Hechicera: su característica predominante es, por supuesto, la magia que además es su único medio de supervivencia en los combates, por lo que han de ser especialmente diestros en su manejo.
- Monje/Sacerdotisa: la vitalidad es el rasgo más acusado en esta clase, lo que les permite ser igualmente diestros en el combate y en el uso de la magia.
- Asesino/Ladrona: destacan por su destreza, educada durante años distrayendo al prójimo sus pertenencias. En general, rehuyen el combate cuerpo a cuerpo, siendo sus armas preferidas las de larga distancia que les permiten acabar con sus enemigos desde un lugar seguro.

Darkstone Visita guiada de Uma y sus Parajes

La llegada a un territorio inhóspito siempre es más agradable si se hace de la mano de alguien conocido, qué duda cabe. Para dar los primeros pasos por Uma, que otrora fuera un remanso de paz y desolación, ahora no está de más que alguien os oriente sobre las costumbres de los lugareños y las características de sus terrenos. A tal fin dedicamos las siguientes líneas.





La Ciudad ofrece pertrechos materiales y espirituales para los aventureros exhaustos; buena escala entre aventura y aventura

Lo primero es, por supuesto, la generación del personaje. Como ya se ha visto, no es una tarea que nos deje muchos grados de libertad, por lo que pocos consejos se pueden dar al respecto. Ahora bien, es de sentido común optar por escoger dos clases que sean complementarias, de forma que dispongamos de una buena dosis de fuerza bruta y de otra de magia. No obstante lo dicho, la impresión que da es que durante el desarrollo del juego resulta fácil reciclar a los personajes, ya que la diferencia entre las clases únicamente parece sustanciarse en la asignación inicial de puntos a cada uno de los cuatro atributos del personaje. A su vez, los puntos en cada atributo condicionan las armas que se pueden manejar y los hechizos que se pueden aprender.

Si ahora se considera que al subir de nivel de experiencia se dan seis puntos para distribuir de la forma deseada entre los atributos del personaje, resulta claro que podemos especializar al personaje en lo que queramos, con independencia de la decisión inicial. En todo caso, conviene desde el principio especializar a uno de ellos en magia, para acceder a todos los posibles hechizos. Por otro lado, al repartir los puntos también es bueno tener en cuenta que conviene, en lo posible, dejar el total redondeado a múltiplos de cinco, pues es en estos valores en los que se mueve la posibilidad de usar armas. Más claro: no hay espadas que exijan un mínimo de 19 puntos para utilizarse, sino que exigen 20 ó 25; por tanto, si tenemos el atributo de fuerza con un 19 y nos queda un solo punto, conviene dedicarlo a este atributo en vez de a cualquier otro que no alcance a un múltiplo de cinco, para poder beneficiarse cuanto antes de esta situación.



CÓMO EXPLORAR UMA

Una vez montada la pareja de héroes aparecemos en la Ciudad de Uma. Es más bien una aldea, pero cuenta con una completa gama de servicios para nuestras posibles necesidades: un herrero, que puede proporcionar todo tipo de armas y armaduras, repararlas e incluso mejorarlas; una curandera, para heridas y venenos; una posada, donde descansar y alimentarse –de esto último hablaremos más adelante–; un usurero, al que podremos confiar nuestras monedas de oro; un vendedor de hechizos que puede suministrar toda suerte de hechizos y pergaminos; y un maestro que enseñará habilidades a los personajes que requieran sus servicios.

También hay un campo de entrenamiento, en el que podremos ensayar distintas estrategias de combate: cuerpo a cuerpo, a distancia y hechizos. Al coger las armas situadas sobre los pilares se activará la generación de monstruos para nuestro solaz. Para terminar cada entrenamiento hay que depositar el arma en su lugar original.

La Ciudad es lo único que permanece de una aventura a otra, generándose los restantes territorios de Uma de forma aleatoria. Dichas regiones son cuatro: Ardyl, Marghor, Ormar y Serkesh. El trazado de cada una de ellas es aleatorio, así como la disposición de las búsquedas sobre su territorio. El objetivo del juego es encontrar las siete partes de la Bola del Tiempo; cada una de las partes se halla al final de una búsqueda, por lo que en total debe de haber siete búsquedas distribuidas por las anteriores regiones.

Cada búsqueda consta de un área superficial donde, por ejemplo, se nos cuenta la











misión a realizar, o alguien nos da pistas sobre cómo abordar los obstáculos que se plantean en el calabozo correspondiente que es el otro componente de la búsqueda. Estos calabozos constan de 4 niveles, en cada uno de los cuales hay que enfrentarse con abundantes monstruos y en cada uno de los cuales encontraremos numerosos objetos que nos ayuden en la misión. Son tan numerosos que no tardaréis en tener problemas de espacio en el inventario

Los sitios principales de cada nivel quedan anotados de forma que se puede ordenar al grupo volver a ellos en cualquier momento, y lo harán automáticamente. Así, no hay forma de dejarse ningún objeto clave para cumplir la misión; además, cuando encuentras uno de estos objetos el juego te saluda con una melodía especial. De vez en cuando hay también juegos de palancas y plataformas y que no suelen suponer obstáculo insalvable.

Hay otro aspecto ya apuntado, de trascendental importancia, que es la gestión del inventario. Como se queda uno sin espacio rápidamente conviene sólo retener los objetos más útiles. Por supuesto hay que dar máxima prioridad a la comida, normalmente escasa y sin embargo muy necesaria; de esta no se debe tirar ninguna. También son muy útiles las pócimas de curación, por lo que es mejor desechar otro tipo de pociones antes que estas. Finalmente, conviene llevar alguna arma de repuesto para cuando se rompa la activa. Es muy importante fijarse en cuanto le queda de aguante a cada arma, sobre todo al meterse en un combate largo. Se corre un riesgo bastante alto de perder el arma a mitad de combate, con la inconveniencia que eso puede suponer en tal tesitura. Con estos apuntes, la entrada en Uma seguro que no será traumática y se podrá aprovechar la estancia para disfrutar del sol y la comida. Disfrutadlo.



Las búsquedas presentan retos de creciente dificultad, tanto en los monstruos que pueblan el calabozo como en los enigmas para cumplir la misión







Algunas de las búsquedas

Como se ha dicho varias veces, son 21 las posibles búsquedas que propone «Darkstone», que se combinan de 7 en 7 para crear las distintas aventuras. Las búsquedas son realmente interesantes. A continuación se describen algunas como muestra de lo que se puede esperar de Uma:

La pérdida del Cuerno de la Abundancia: Al llegar a una aldea, nos encontramos a sus habitantes desesperados, ya que el hechicero Zoram les ha arrebatado su única fuente de subsistencia, el Cuerno de la Abundancia. Por supuesto, se nos pide nuestra ayuda para recuperarlo y, además, se nos informa de que un tal Riken, del pueblo, ya ha ido en su búsqueda.

En la guarida de Zoram encontraremos los restos de Riken, cuyo espectro no obstante nos orientará en la misión. Por desgracia, la entrada al sancta sanctorum del malo nos exigirá el uso de dos esferas elementales custodiadas por sendos gólems. Y aún tendremos que tener un enfrentamiento con Zoram para recuperar el artefacto. Lo bueno será que al devolverlo al alcalde, Riken hará su última aparición para, agradecido, entregarnos un cristal de la Bola del Tiempo. Por cierto, los más astutos de los aventureros no entregarán el Cuerno de la Abundancia sin haberse beneficiado antes de sus poderes...

La Cueva de las Serpientes: En otro calabozo la exploración nos irá llevando a cofres en cuyo interior se hallan cañas de distintos tamaños. En la parte inferior se encuentra el cristal de nuestros deseos, custodiado por un buen número de mortíferas serpientes a las que no se puede uno acercar sin perecer al instante. En las proximidades una serie de rostros con la boca abierta completan el panorama. La solución: hipnotizar a las serpientes con una melodía apropiada. Y sobre esto el espíritu del Lago, al que se encuentra en la superficie, tiene mucho que decir.

El Templo de Apolo: Otra de las misiones nos exigirá encontrar algún creyente para revivir el abandonado templo al dios. Para invocarle habrá primero que hacer la correspondiente ofrenda, en forma de sacrificio. Ya en el calabozo unas estatuillas están relacionadas con el misterio final.

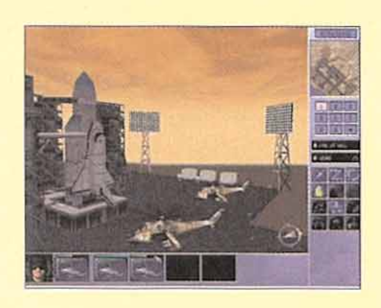
El Rejuvenecimiento de la Hechicera: Los habitantes de una aldea de Uma han visto como sus mujeres eran transformadas en frías estatuas. La culpable, una hechicera celosa de la juventud de las petrificadas y que nos pide, para devolverles la carne, que la rejuvenezcamos. Atrayente misión que nos llevará a través de cuatro niveles de calabozo más.

Punto de Mira

- Compañía: **RED STORM ENTERTAINMENT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/ACCIÓN**



En Red Storm demuestran estar muy familiarizados con todos los asuntos bélicos y de espionaje del mundo actual, como demuestran todos sus títulos, acabando con «Rainbow Six». Ahora ponen ese buen saber, y su mejor hacer, al servicio de un conflicto entre EE.UU. y China en pleno siglo XXI.



Procesador: Pentium 200 MHz • Disco duro: 130 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	67
ADICCIÓN:	65

El juego se queda a medio camino entre arcade y wargame sin cumplir con ninguno de los dos géneros. La representación y recreación de las unidades se corresponde con sus modelos reales, gráficamente y en comportamiento. Las deficiencias de manejo y los errores del interfaz frustran al jugador en más de una ocasión.

puntuación total **67**



Force 21

Incoherente

«Force 21» está planteado como un juego de combate táctico en tiempo real, casi un wargame, con mucho componente de acción. El resultado no hace justicia al planteamiento, porque en muchos aspectos el juego se cuela en el concepto arcade y no cumple con las cotas de realismo que un wargame necesita. Es un juego de combate táctico, y no un juego de estrategia "a secas", porque nuestro único cometido es dirigir a nuestros ejércitos en el combate contra el enemigo, sin necesidad de más planificación que la puramente militar, sin necesidad de construir ni gestionar nada. E incluso la propia planificación militar no es todo lo desarrollada que debería ser, porque como todas las misiones son del tipo busca-destruye, el juego nos tiene de un lado para otro disparando al enemigo o evitando sus disparos. Casi como un arcade.

LOS DETALLES INCÓMODOS

Pues aquí estamos, en el año 2015, en pleno campo de batalla de Kazajstán con los americanos por un lado y los chinos por otro. Podemos jugar con cualquiera de los dos bandos, que están fielmente representados por sus unidades terrestres y aéreas más significativas: tanques, helicópteros, artillería, infantería mecanizada, etc. Todas las unidades (42 en total), al igual que el terreno, son poligonales, y su realización es bastante buena, con vistosos detalles de calidad gráfica.



En la pantalla del mapa estratégico podemos marcar la ruta de una unidad mediante puntos a los que se dirigirá en tiempo real.



Los helicópteros son el arma antitanques más poderosa de todo el juego, aunque cuentan con un blindaje muy débil.

«Force 21» pretendía ser un wargame en 3D en tiempo real y se queda en un simple arcade 3D con toques de estrategia



La calidad de los decorados es el producto de estar realizados con técnicas 3D poligonales.

Un pequeño inconveniente: entre todas las unidades, no hay infantería a pie, elemento indispensable en cualquier ejército, lo que constituye una falta grave de realismo.

«Force 21» en modo jugador individual sólo se puede jugar mediante campañas (2 de 15 misiones cada una), sin posibilidad de misiones individuales, aunque sí tiene un editor, pero de manejo horrible. El progreso de misión en misión es totalmente lineal, y el argumento va rodando inexorablemente sin intervención por parte del jugador, que va a luchar donde y cuando le ordenan.

Controlamos a nuestro ejército a nivel de sección, lo que nos permite dar órdenes limitadas a las unidades, que se limitan al movimiento y a varias modalidades de disparo. Normalmente los wargames conceden una gran importancia a las habilidades de las unidades en el campo de batalla, lo que en «Force 21» no sucede.

El entorno de juego tiene dos vistas, una estratégica general en 3D que podemos rotar y fijar rutas para nuestras unidades, y una táctica que va fijada a cada unidad y desde la que vemos el campo de batalla centrado en esa unidad, pero que no nos permite movernos



El realismo es un factor que se ha dejado de lado a lo largo de todo el juego, a la vista de las numerosas incoherencias que exhibe



En algunos momentos, los polígonos de las unidades se mezclan, dando un pobre e irreal aspecto como se ve en la imagen.



El juego permite que el avance de las unidades se haga mediante formaciones automáticas, en línea, en columna o en cuña.



El juego en máquinas sin tarjeta 3D es posible, pero a costa de sacrificar la calidad gráfica y la suavidad.



Las unidades se agrupan en secciones controladas cada una por un líder distinto.



La combinación de unidades terrestres con aéreas marcará el desarrollo de muchas misiones.

libremente, sino solamente centrar la vista en otra. A pesar de ello, el control que tenemos de la acción no es del todo defectuoso, pero sí difícil de hacerse con él. En cuanto a los decorados, cumplen su cometido y están bien realizados, pero también se traicionan con detalles en las construcciones que restan realismo a la ambientación. Su naturaleza 3D tiene tan sólo función estética, puesto que la estratégica está limitada al enfrentamiento de las unidades sin intervención del terreno.

A PEGAR TIROS

Si «Force 21» fuese un arcade y no un wargame o juego de estrategia, tendría menos aspectos reprochables, aunque hay detalles que son imperdonables. Por ejemplo, la inteligencia artificial carece de cualquier consideración táctica, limitándose a disparar a discreción en cuanto tiene unidades enemigas a su alcance. Esta deficiencia se ve acrecentada por el hecho de que las municiones son prácticamente ilimitadas, lo que convierte el juego en un tiro al blanco continuo.

Cada misión tiene un diseño fijo, con las unidades siempre en el mismo punto de comienzo y actuando de la misma forma aunque juguemos la misma misión cien veces, lo que hace que una vez que la pasemos, pierda todo su interés. Ni el juego varía su estrategia, ni invita al jugador a que varíe la suya. Hay arcades que no son tan repetitivos y prefabricados como «Force 21», que presume de ser un juego de estrategia y que tiene mucho que aprender de títulos similares como «Myth II».

Incluso el combate, el punto más fuerte –y el único– del juego, se hace acreedor de reparos. Las unidades tienen que acercarse a una distancia extremadamente corta para hacer blanco, lo que aumenta la espectacularidad visual, pero hace desaparecer la coherencia, con tanques cuyos polígonos se mezclan con el del de al lado, o disparos que estallan en el suelo y no en el vehículo desde distancias ridículamente cortas.

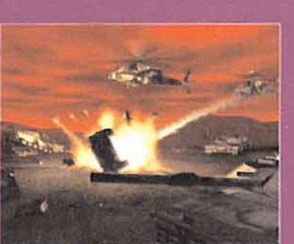
El manejo de los ejércitos es incómodo, el algoritmo de búsqueda de caminos falla continuamente, y las formaciones son todo confusión y desorden.

El comportamiento de las unidades no es nada realista y cualquier intento de planificación desemboca en el caos, comenzando porque las instrucciones de las misiones son muchas veces erróneas o imprecisas.

«Force 21» es un cúmulo de despropósitos que consiguen que un buen planteamiento se convierta en un juego bastante frustrante, del que pocos puntos meritorios se pueden salvar.

C.S.G.

Ambientación descafeinada



Como ya hemos dicho muchas veces, la ambientación es un factor clave en la mayoría de los juegos. Pero debe ser que en Red Storm no se han dado cuenta de ello, ya que al margen de la intro del juego, las escenas cinemáticas brillan por su ausencia, y las transiciones de una misión a otra, o entre cargas de pantalla, se solucionan con imágenes estáticas que, por si fuera poco, siempre son las mismas. No habría estado de más que el juego hubiera estado un poco más cuidado en este aspecto, ya que habría ganado en atractivo y se habría conseguido una mejor ambientación, que al final desemboca en un mayor realismo, algo que parece totalmente olvidado en «Force 21».

Antes de la batalla





Como preludio y preparación al combate, el juego nos ofrece cumplida información acerca de nuestra misión a través de tres asesores.

El primero de ellos nos pone al corriente de la operación, planteándonos los objetivos y los detalles de la misma, además de mostrarnos un mapa del terreno.

El segundo nos informa acerca de las unidades que vamos a disponer para nuestra misión, comentándonos las novedades de las armas recién incorporadas a nuestro grupo. Es también en esta pantalla donde podremos elegir al líder de cada una de nuestras secciones.

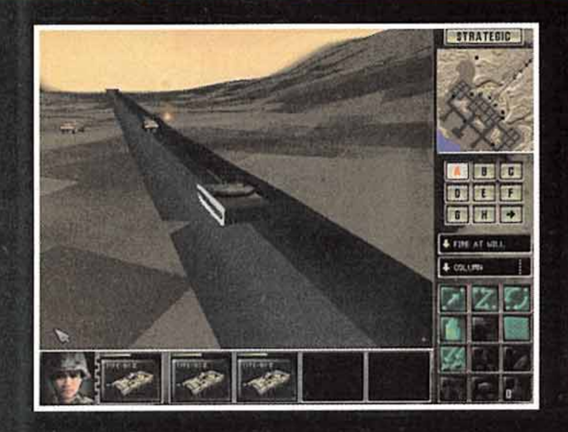


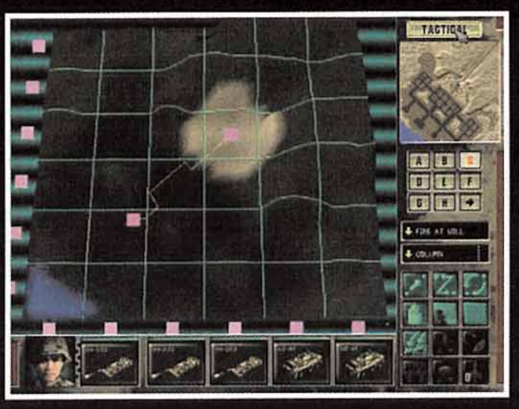
Finalmente, el último asesor recopila toda la información de Inteligencia que tenga acerca del enemigo o de sus instalaciones en el escenario en curso. Aquí también podremos ver un mapa de la misión más en detalle, para distinguir su orografía e irnos familiarizando con ella.

La información que nos ofrecen todos estos asesores antes de la batalla en «Force 21» es bastante útil y eficiente, aunque hay que ponerle un pero, y es el hecho de estar en un perfecto y claro inglés que hará pasar quebraderos de cabeza a más de uno y porque en algunas ocasiones se les escapa algún detalle erróneo, o bien no demasiado preciso que puede hacer que nos confundamos al tomar decisiones en la misión.

En fin, menos da una piedra.









Force 21

Bando Ruso -Americano

Las dos superpotencias mundiales se unen para hacer frente al peligro común para la paz que supone la invasión de Kazajstán por parte de China. Sus ejércitos lucharán codo con codo para defender la estratégica república ex-soviética.

Misión 1: Without Warning

Con las dos secciones que controlamos, compuestas por vehículos de infantería (TOW y BMP-3) y tanques ligeros (BRDM-2), debemos dirigirnos hacia el sudoeste, donde nos esperan unos camiones de suministros para que las ayudemos. Las fuerzas del enemigo están dispersas y no son muy numerosas (7 secciones), formadas sobre todo por WZ 550, Type-90 y Type-91. Lo más importante es defender los camiones, por lo que nos dirigiremos a toda velocidad a su posición destruyendo las fuerzas enemigas más cercanas a ellos, para luego limpiar el resto de unidades aisladas que haya en el mapa.

Misión 2: Holding the Line

Ahora contamos con cuatro secciones, entre ellas una de poderosos tanques soviéticos T-90UK, para defender un pueblo que se encuentra en nuestra posición de comienzo, y evitar que lo tomen las fuerzas chinas. El mayor peligro, o al menos el más inmediato para nosotros, son unas columnas de tanques y vehículos que se dirigen hacia nosotros desde la carretera. Para hacerles frente, nos saldremos al campo e intentaremos rodearles para atacarles a ellos antes que hagan lo propio con nosotros. Son tres secciones que deberemos destruir, y cuando lo consigamos, ya podremos dirigirnos hacia el Sudoeste, donde nos esperan otras tres secciones de vehículos chinos intentando rodear la población que debemos defender. Acabaremos con ellas para terminar también la misión.

Misión 3: Flight to Freedom

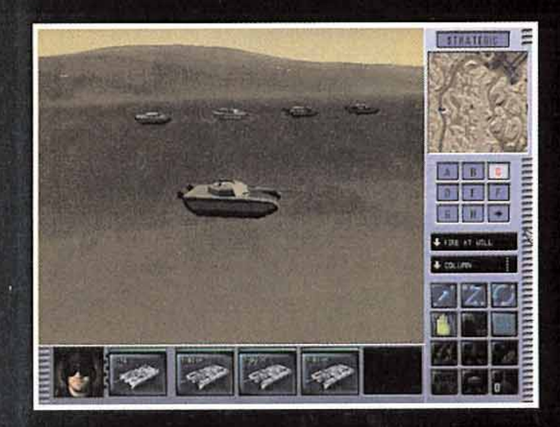
Ante la inminente ocupación de la capital de Kazajstán por parte de las fuerzas chinas, debemos cubrir la huida del presidente a bordo de un BRDM-3 con nuestras cuatro secciones. Estas incluyen tanques T-90 y T-72, que son los que debemos poner más cerca del vehículo del presidente Sumitov por su enorme poder de fuego. La carretera que lleva hasta la frontera discurre por la parte Sur del mapa, y cerca de su parte final está muy defendida por dos secciones de tanques T-90 y vehículos WZ-AT, contra los que un enfrentamiento frontal sería suicida. Si intentamos rodear por el Norte de la carretera, encontraremos un convoy de vehículos de municiones, que podremos destruir con facilidad, y dos secciones de WZ-AT y Type 91. Destruiremos a ambos y seguiremos en dirección Oeste hasta llegar a la altura de la posición de la carretera a la que tenemos que ir. En ese momento, nos dirigiremos al Sur hasta encontrar la carretera, donde nos tendremos que enfrentar con tres tanques Type 90 que nos bloquean el acceso a la frontera. Superado este escollo, avanzaremos por la carretera hacia nuestro destino. En ningún momento de la misión debemos subir demasiado al norte, pues allí se encuentran dispersas tres secciones blindadas chinas más.

Misión 4: Birds in a Cage

En esta misión, con nuestras tres secciones, debemos atacar a los chinos en dirección este para lograr abrir un corredor de Norte a sur que permita a los tres helicópteros Hind salir de su base –en la parte sudeste del mapa– con seguridad hasta el aeródromo en la posición F1. Una vez en el aire, los usaremos para atacar a las fuerzas blindadas chinas, mientras los escoltamos con nuestras propias unidades. Avanzaremos lo más deprisa que podamos por la carretera hacia la base, con cuidado de las fuerzas que saldrán por nuestra retaguardia, y sin hacer despegar a los helicópteros hasta que lleguemos y destruyamos los antiaéreos. A la entrada de la base nos encontraremos con unidades WZ-AT y WZ-AD, además de dos secciones de antiaéreos que hay en las colinas entre las dos carreteras que hay en la base. La carretera que va al sur no está ni mucho menos despejada, ya que una sección de tanques y una de WZ-AD la vigilan, de los que daremos buena cuenta con los helicópteros; eso sí, tras acabar con las cuatro secciones chinas que hay en la otra colina de la base en la parte este del mapa. Casi toda la batalla tiene lugar en la base, y una vez que destruyamos a todas las fuerzas que allí hay, llevar los helicópteros hacia el Sur será poco menos que un paseo.















Bando Chino

La prosperidad económica ha vuelto a los chinos agresivos y expansionistas, convirtiéndolos en una gran potencia mundial con deseos imperiosos de conquista. Su avance sobre la república de Kazajstán busca controlar las enormes fuentes de recursos exitentes en la zona.

Misión 1: Thunder in the Mountains

Las fuerzas chinas comienzan su ataque sobre Kazajstán con una misión de reconocimiento en los alrededores del río Ili, donde debemos aniquilar a todas las tropas de los kazajos que encontremos. Para ello contamos con dos secciones de WZ-AT y tanques Type-90 y Type-91 que deberían bastar para terminar con facilidad la misión. Avanzaremos hacia el Sur, para encontrarnos con cuatro secciones de BRDM-2 y BMP-1, que aniquilaremos para bordear el río hacia el Oeste y luego subir hacia el Norte, donde se encuentran los últimos enemigos, dos tanques T-72 y un BMP-1. Los tanques son enemigos peligrosos, pero no para nuestros Type-91.

Misión 2: Head of the Dragon

Ante el avance de nuestras tropas, el presidente de Kazajstán intenta huir cobardemente del país, y nuestra misión es cortarle la huida en la carretera que hay al Sur de nuestra posición de comienzo. La carretera discurre de Este a Oeste, y el vehículo presidencial –un BRDM-3– tiene que llegar al lado Oeste de la carretera. Nosotros bajaremos hacia el Sur por la carretera que nos encontramos o bien cortaremos hacia el Oeste y luego hacia el Sur, dando un importante rodeo para encontrar menos enemigos, pero dando más oportunidad al presidente de escapar. En dirección Sur nos encontraremos dos secciones de tanques T-72 y T-90 y otras dos de vehículos BMP-3 y BRDM-2, contra los que lucharemos mejor en terreno abrupto. Cuando lleguemos a la carretera del Sur, debemos esperar que el vehículo del presidente esté protegido por una columna de T-72 y dos secciones de BRDM o BMP. Nuestro objetivo en todo momento debe ser el presidente, independientemente de las bajas que suframos.

Misión 3: Birds of Prey

Ahora, como medida de apoyo al ataque al cosmódromo de Baikonur, tenemos que destruir dos posiciones artilleras del ejército de Kazajstán. Para ello contamos con una fuerza compuesta básicamente de tanques Type 90 y Type 91, además de helicópteros Cheetah de ataque a tierra.

El sigilo en la aproximación es fundamental, pues de lo contrario las baterías barrerán nuestra fuerza del mapa de un plumazo. Los dos cañones autopropulsados se encuentran en la parte Sudoeste del mapa, bien protegidos por abundantes tanques T-72, vehículos Avenger y BRDM-2. La estrategia a seguir debe ser buscar el enfrentamiento con las primeras unidades lo más lejos posible de las baterías utilizando las fuerzas de tierra, mientras los helicópteros Cheetah se dirigen a por los cañones. El grueso del ejército se concentra al Sur del valle, por donde desarrollaremos nuestro avance, mientras que por el Norte hay tan sólo unas secciones aisladas. Se trata de una difícil misión en la que la suerte juega un papel importante.




Misión 4: Gateway to Heaven

En esta misión estamos a las puertas de Baikonur, el cual debemos destruir, tanto las instalaciones como la nave espacial. Para ello contamos con tres secciones de tanques y una de artillería autopropulsada, con sus propios divisadores, que constituyen la clave de toda la misión; enfrente, un enorme ejército kazajo. Comenzamos en la carretera que da acceso al cosmódromo, y las localizaciones de nuestros enemigos son las siguientes: una sección de BRDM acercándose a nosotros, y otras dos de BRDM y BMP a sus flancos, pero más hacia el interior. El cosmódromo está rodeado por un cinturón de seis secciones de M1A3, que totalizan cerca de veinte tanques, y por si fuera por, dentro de la base hay tres secciones de T-72 y T-90 con otros diez tanques más. La forma de avanzar es, subir las artillerías a las colinas desde las que se divisa la base, y con la ayuda de los WZ-AT divisadores, ablandar lo suficiente la barrera de defensa de tanques. Cuando esto suceda, y sin parar el bombardeo artillero, lanzaremos el ataque con nuestras tres secciones de tanques, concentrándonos en una sección enemiga cada vez, hasta conseguir aniquilarlos a todos. Para terminar la fase, por tanto, nos bastará con destruir el transbordador espacial y las dos rampas de lanzamiento que están a ambos lados de él.





La jungla de cristal



Detén el juego en cualquier momento del juego e introduce los siguientes códigos que te damos:

PRIMERA PARTE
REAR: Los enemigos se disparan entre las piernas.
RUDE: Modo Dios.
REDO: 5 Granadas.
DEAD: Sacrificio a los dioses.
RUDDER: Cualquier cosa ilimitada.

SEGUNDA PARTE
DARE: Dios.
RUDE: Escríbelo para obtener cualquier arma, y escríbelo dos veces para modo Dios.
DEAD: Modo esqueleto.

TERCERA PARTE
EOXOELXDL: Golpeas a los coches con mucha más fuerza.
LOROEAXAR: Anula el turbo.

Silver



En este juego existe, a partir de cierto punto, la posibilidad de cambiar los héroes, excepto a DAVID. Pues bien, cuando os encontréis en apuros, usa el mapa y vete al campamento rebelde, dejando allí a todos vuestros héroes y vuelve a seleccionarlos inmediatamente. De este modo tus héroes recobrarán la vida y la energía mágica. Este truco no funciona con David, pero así puedes usar toda la comida y las pociones en él.



Command & Conquer: Red Alert

Primero es recomendable escoger el modo más lento del juego, luego se selecciona a un granadero y con la tecla Control se dispara sobre un lugar cercano –suelo, por ejemplo– y mientras el granadero efectúa la animación de coger y sacar la granada, se selecciona cualquier parte del mapa y así lanza la granada a cualquier parte del mapa.





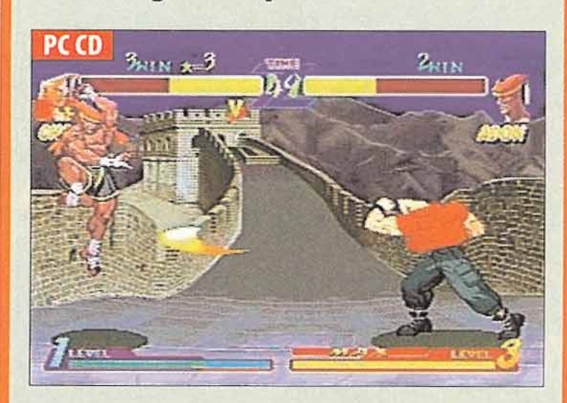

SiN

Pulsa la tecla "\" (tecla a la izquierda del 1), para poder acceder al modo consola, una vez aquí teclea los siguientes códigos para conseguir:

health 999: Vida 999.
wuss: Todas las armas.
superfuzz: Modo dios.
nocollision: Modo fantasma.
wallflower: Sin objetivos.
use thrallgun: Usar arma extra.
spawn<objeto>: Te da los siguientes objetos:
-magnum: Te da la magnum.
-shotgun: Te da la escopeta.
-assaultrifle: Te da el rifle de asalto.
-rocketlauncher: Te da el lanzacohetes.
-heligun: Te da la metralleta del helicóptero.
-rockets: Te da cohetes.
-lensflare: Crea efecto de luz.
-bluecard: Llave azul.
-orangecard: Llave naranja.
-yellowcard: Llave amarilla.
-greencard: Llave verde.
-keyring: Llave pequeña.
-coin: Te da un dólar.
-health: Te da un paquete médico.
-chemsuit: Te da un traje de protección.
-evidence: Te da los papeles de la evidencia.
-blueprints: Los planos de la construcción.
-envelop: Te da el sobre.



Street Fighter Alpha



Para escoger a Akuma (Gokuy) y a M.Bison (Vega), tenéis que colocaros sobre la casilla de jugador aleatorio (en la pantalla de selección de luchador) y pulsar patada fuerte y puño x3 y así seleccionareis a Akuma, si pulsáis puño fuerte y patada x3, seleccionareis a M.Bison.
El puño x3 y la patada x3 son los botones de golpes especiales que hacen lo mismo que el puño y la patada flojos, pero a diferencia de estos, al hacer un combo es un ataque triple (te quita los 3 puntos de experiencia acumulados en la barra inferior).
Si terminas el juego en un nivel superior a 5, aparecerá una nueva opción.
Team mode, donde Ryu y Ken lucharán contra M.Bison al mismo tiempo.

PCFútbol 6.0

Cuando un jugador se te lesione con triada lo que tienes que hacer es operarle, pero aun así estará como 23 semanas sin poder jugar.
Lo que debes de hacer es operarle, despedir al fisioterapeuta y contratar a uno nuevo, operarle de nuevo así le quedarán sólo 12 semanas, así sucesivamente hasta que no le quede nada mas que 1 semana o nada.



NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***

CONVIERTE TU PC EN UNA CONSOLA

la CIUDAD de los juegos

Más de 100 juegos COMPLETOS.

Totalmente en Castellano.

No necesitas NADA, pero NADA de disco duro.

No hay que perder tiempo en instalar NADA.

Todos los juegos funcionan desde el CD-ROM.

Sólo tienes que introducir el CD en el lector, y a JUGAR.

Juegos de Acción, Arcade, Aventura, Estrategia, Simulación, y un largo etc.

NEWSOFT



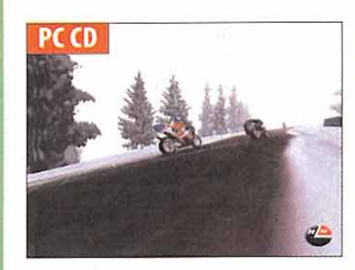


PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98

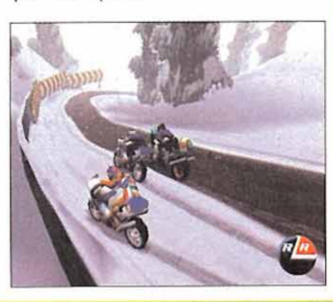
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com

NEWSOFT: Telf. 902 414 414

Redline Racer



El que haya probado este juego sabrá que proporciona una ventaja muy importante: tras una caída, si presionamos la barra espaciadora el piloto volverá mucho antes a la moto, con el consiguiente ahorro de tiempo y de posiciones en la carrera, de otra forma difícilmente recuperables, en un juego en el que es fundamental llegar primero, pues es la única manera de disfrutar de los circuitos y motocicletas que lo componen.



Aliens VS Predator

Debes de ganar los niveles cumpliendo un objetivo extra y deberás hacerlo en el modo "Realistic" o en "Directors Cut". Después de hacer el truco, lo podrás encontrar en el menú principal donde aparecerá el submenú "cheat mode".

Alien Episodio 1: Cómete 10 cabezas, podrás utilizar una nueva arma llamada Sniper Bite, ésta te permite coger las cabezas desde una larga distancia.

Alien Episodio 3: Cómete 15 cabezas civiles. El truco es muy interesante. No te quedes sin probarlo.

Marine Episodio 2: Alcanza un 40% de acierto como mínimo al menos. Te dará 99 granadas para el pulse rifle.

Marine Episodio 3: Acaba en menos de 4 minutos.

Marine Episodio 5: Elimina 32 aliens. Todos los aliens empezarán con una pierna de menos. Huirán dejando un rastro de sangre bastante visible.

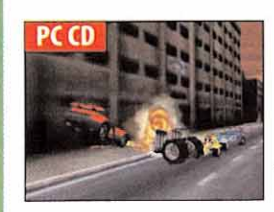
Depredador Episodio 1: Finaliza el nivel con al menos un 80% de acierto, obtendrás un modo llamado "pigsticking". Hará que la speargun tenga munición infinita, entre otras cosas.

Depredador Episodio 4: Tienes que acabar con al menos 35 aliens. Este truco hará que tus enemigos estén envueltos en llamas.





Carmageddon II





Un nuevo truco muy interesante con el que podréis conseguir el tiempo que queráis y los créditos que queráis al atropellar a alguien. El procedimiento a seguir para realizar dicho truco, es el siguiente:

En el directorio /DATA/PEDS de vuestro Carma2, abrir el archivo settings.txt con cualquier editor de texto. Buscar dos líneas como las siguientes:

300,200,150 // Points score per ped (each level)
15,10,5 // Time score per ped (each level)

Pues bien, la primera línea son los créditos que conseguiréis al atropellar a una persona: el 300 es para el nivel de dificultad FÁCIL, el 200 para el NORMAL y el 150 para el DIFÍCIL. Lo mismo pasa con la segunda línea, que es el tiempo que obtendréis al atropellar a alguien: 15 segundos en el nivel FÁCIL, 10 en el NORMAL y 5 en el DIFÍCIL.

Tan solo tenéis que cambiar la cifra.

Por ejemplo:

30000,30000,30000 // Points score per ped (each level)
120,120,120 // Time score per ped (each level)

De esta manera os darán 30 000 créditos al atropellar a una persona en CUALQUIER nivel de dificultad.

Y también os darán 2 minutos extras por atropello.

GANADORES DE NOVIEMBRE DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Guillermo Bermudez, Enrique Álvarez, J. David San Miguel, Jaime Berrocal, David Reche, Ignacio de Ramón y Julián Masero. Los trucos serán publicados y premiados siempre que el juego se haya comentado en Micromanía y no haya salido ya.

Shadowman

PC CD

Este es un truco para el complicado pero genial juego «Shadowman» en todas sus versiones, incluida la española.

Dirígete al archivo que se encuentra en (carpeta raíz del programa) \data\scripts\menus\english\debug.msc y cópialo.

Ahora dirígete a la carpeta (carpeta raíz del prograç ma)\data\scripts\menus\spanish\

Pega el fichero debug.msc aquí. Verás que en la carpeta sólo había un archivo llamado release.msc, ahora deberás cambiarle el nombre –por ejemplo por el nombre release.bak–. Ahora deberás cambiarle de nombre a debug.msc por release.msc. Si tenéis una versión que sea inglesa, americana o francesa sólo tenéis que realizar este procedimiento en la carpeta correspondiente, english o french.

Ahora, entra en el juego y notarás que el menú principal –solo éste– ha cambiado de lenguaje a Inglés –un pequeño sacrificio por este maravilloso truco– y que se ha añadido una opción "TEST LEVEL". Selecciónala y entrarás en un menú nuevo donde puedes elegir qué nivel jugar, con cuánta vida, con cuántos poderes de sombra, con todas las armas y objetos, todos lo cadeaux y almas que quieras. Para eliminar el truco sólo hace falta invertir el procedimiento, y como si no hubiese pasado nada.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a:

• **CÓDIGO SECRETO** • **Micromanía**
C/ Ciruelos, 4 28700 San Sebastián de los Reyes Madrid

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**

Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team». No olvidéis incluir vuestros datos.





El mejor Pinball de todos los tiempos.
6 Tableros en dos dimensiones y otros 6 tableros en 3D.





Sin duda, el mejor Pinball de todos. Ok Pcgamer.
Seis Pinball en 2D y seis en 3D, ¡una pasada!. Usagames.

100%Castellano



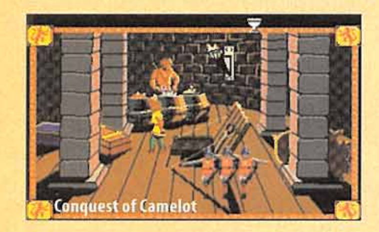


PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98



Telf. 902 414 414
webmaster@newsoft.es
www.newsoft.es
www.newsoftusa.com

Huevos de pascua


Conquest of Camelot

Por petición popular, aquí tenéis una nueva recopilación de Huevos de Pascua, que os descubrirán secretos imposibles.

- BLACK DAHLIA: En la casa de Santini, presionar Mayúsc. al salir de la habitación, después de que la madre se vaya.

- BEAVIS & BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY: Abrir los ficheros snd01500, snd01501... del CD para escuchar ruidos y comentarios.

- BLACKSTONE CHRONICLES: En el asilo Blackstone, introducir los nombres de pacientes: Scott Evans, Sam Clifford, Bob Bates, Jim Montanus, John Saul, Mike Sack, Laugh.

- CONQUEST OF CAMELOT: En la sala del tesoro de Camelot, teclear: "ham and jam and spam a lot" (sin comillas).

- KING QUEST II: Teclear: "what is graham first name". Para hacer aparecer un coche en plena edad media, basta con ir a la cueva con un símbolo en la parte superior, y entrar y salir de la pantalla hasta que aparezca.

- EL LEGADO DEL TIEMPO: En el molino de la Atlántida se encuentra el traje del agente 3. Presionar "e" y pinchar en el traje. Aparecerá un vulcano con música de carnaval.

- LEISURE LARRY 5: Presionar las teclas F1, F3, F4, F6, F8, F9, y F10 para oír "ruidos".

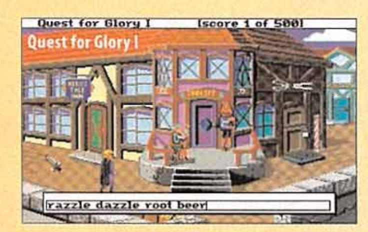
- PHANTASMAGORIA 2: Colocar el cursor en la máscara, dentro del apartamento de Curtis, y teclear "burp" para escuchar otro "ruido".

- QUEST FOR GLORY I: Teclear: "razzle dazzle root beer". Se activa el modo Debug. Pulsar ALT y una letra para realizar distintas acciones.

- QUEST FOR GLORY II: Teclear: "suck blue frogs" para obtener el efecto anterior.

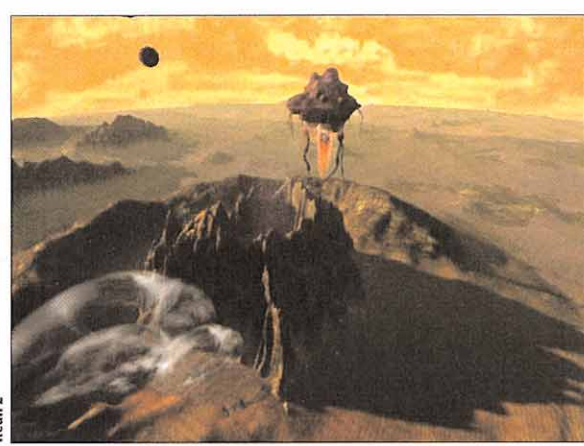
- TORIN'S PASSAGE: Presionar CTRL+P. Se activa el modo psicodélico.

- EXPEDIENTE X: En la casa de Rauch, subir las escaleras y hablar con Mulder. Sacar la pistola y responder al teléfono. Disparar a la mujer de pelo marrón que camina frente a Scully. Esta señora es una de las programadoras del juego, y activa una secuencia muy divertida. No funciona con todas las versiones.



Quest for Glory I


La Amenaza Fantasma


Reah 2

Cuestiones

Aunque muchos aficionados no se hayan dado cuenta, las reuniones de El Club de la Aventura suelen convertirse en un tira y afloja entre la verborrea de El Gran Tarkilmar, y las peticiones de participación de aquellos que nos envían sus cartas. Son muchas las cosas que os tengo que contar, pero más aún los aficionados que tienen algo que decir. Este mes ganáis vosotros: la sección es toda vuestra...

Resulta muy frustrante recibir decenas y decenas de cartas, y no poder publicar todas ellas. A modo de consuelo, debéis saber que todas son leídas y archivadas, y pueden publicarse en cualquier momento.

En la reunión de este mes, tal como os prometí el mes pasado, vosotros seréis los protagonistas. Tan sólo dejadme unas líneas para anunciar la pronta publicación de dos novedades: «Reah 2» de Project Two, y «Stupid Invaders» de UBI Soft.

«Reah 2», cuyo nombre oficial será «Schizm», es la continuación de un clónico de «Myst» que obtuvo una moderada popularidad hace unos meses. En esta ocasión, una nave espacial se estrella en un desconocido planeta, habitado por extraños seres. Sus tres supervivientes, separados en tres cápsulas independientes, deben reunirse y encontrar la forma de escapar. «Reah 2» permitirá el control simultáneo de dos protagonistas en lugares diferentes, que pueden realizar acciones individuales y conjuntas, e incorporará los últimos avances tecnológicos: vista panorámica de 360 grados, gráficos con millones de colores, música MP3, sonido 3D compatible EAX... El programa, previsto para la primavera del 2 000, se está desarrollando en formato DVD-ROM, aunque también existirá una versión recortada en CD-ROM.

«Stupid Invaders», por su parte, es una propuesta radicalmente diferente. Si «Reah 2» es una aventura de ciencia-ficción opresiva e inquietante, «Stupid Invaders» será divertida y desenfadada. El argumento es exactamente el mismo, sólo que al contrario: una pandilla de extraterrestres –Gorgeous, Candy, Stereo, Etno, y Bud– salen de picnic y se estrellan en la Tierra. Tendrán que escapar del malvado Dr. Sakarine y su molesta manía de convertirlos en conejillos de Indias. Quién piense que «Stupid Invaders» será exactamente eso, una estupidez, se lo pensará dos veces cuando sepa que está siendo creada por los productores de «El Quinto Elemento», y la versión inglesa contará con las voces de los actores de «Futurama», la nueva serie del creador de «Los Simpsons».

«Stupid Invaders» permitirá manejar a los cinco aliens, contará con más de 500 pantallas, 50 personajes, 30 horas de juego, un desarrollo clásico y, conociendo a Ubi Soft, estará doblado al castellano. ¿Qué más se puede pedir?

A VUELTAS CON STAR WARS

Comenzamos a analizar vuestras aportaciones con una curiosa observación remitida por David Gutiérrez, de San Andrés del Rabanedo (León) y Rodolfo Di Pietro de Bilbao. Estos aventureros aseguran haber visto a Manny Calavera, el protagonista de «Grim Fandango» en la película «La Amenaza Fantasma». En efecto, durante unas semanas circuló por Internet el rumor de que Calavera aparecía en las gradas de la carrera de "pods". Sin embargo, todo parece indicar que se trata de un alien muy parecido, pero que nada tiene que ver con el juego. Observad la fotografía adjunta, y juzgar por vosotros mismos.

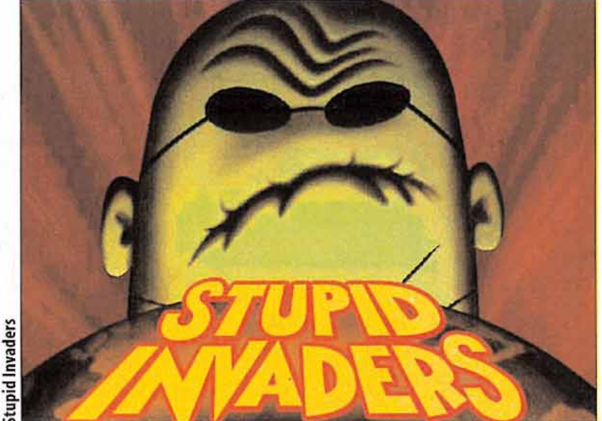
También han comenzado a llegar las primeras alabanzas y los primeros votos para una aventura estupenda: «Discworld Noir». Daniel Navarro, un fanático de las novelas de Mundodisco, quiere saber si se editará un "pack" con los tres juegos de esta serie. Es muy difícil, pues los dos primeros fueron distribuidos por Psygnosis, y «Discworld Noir» por GT. De todas formas, puedes encontrar la primera parte –y la segunda, creo–, por un precio que ronda las 2 000 pesetas. En cuanto a la aventura conversacional «The Colour of Magic», no puedo decirte la página de Internet donde se encuentra, pues no se si está protegida por copyright. Algunas compañías de 8 bit como Gremlin y Bean permiten utilizar sus juegos con emuladores, pero Piranha no ha dicho nada al respecto. De todas formas, es fácil de encontrar en cualquier página Web relacionada con el Spectrum.

Mientras unos aventureros se dedican a la arqueología, en busca de juegos con más de 10 años de antigüedad, otros suspiran por ver publicadas las continuaciones de sus títulos favoritos. José Salcines, de Colindres (Cantabria) es un fanático de la saga «Simon the Sorcerer». Ha visto la fotos de «Simon 3» en anteriores reuniones, y teme que sea una especie de «Tomb Raider». Ésta es una duda muy común entre los aventureros: cuando ven un programa con gráficos en 3D, piensan que es una especie de «Quake» o, tal como dice José, «Tomb Raider». Nada más lejos de la realidad: aunque visualmente sean semejantes, «Simon 3» –cuyo nombre oficial será «Simon the Sorcerer 3D»–, no incorporará escenas arcades, tiros ni saltos entre plataformas. Al contrario, habrá muchos personajes con los que conversar, acertijos e innumerables objetos, al estilo más clásico del género.

Hablando de continuaciones, Avaro Tinoco, de Ceuta, quiere saber si habrá un «Hollywood Monsters 2», y si existe una página Web para apoyar su creación. De momento, es poco probable, pues Péndulo está realizando «Runaway», una aventura basada en la mafia neoyorquina. En cuanto a una página de apoyo para que se lleve a cabo, no conozco ninguna, pero puedes crear una, en cualquiera de los servicios de hospedaje gratuito, o escribir a Dinamic, en www.dinamic.com.

Terminamos las consultas con dos curiosas iniciativas. Desde Argentina, Matos Lima se queja de que buenos juegos como «Sanitarium» o «Quest for Glory V» no están traducidos. Tiene toda la razón: resulta inadmisible, a estas alturas de siglo, poner a la venta una aventura con abundante texto sin traducir. Matos propone que incluyamos en el CD de la revista parches que traduzcan juegos antiguos, como





Stupid Invaders

«Phantasmagoria» o «Space's Quest VI». Es una buena idea, pero imposible de llevar a cabo. Sería necesario acceder al código interno para sustituir los viejos textos por la traducción, lo que implicaría la intervención de los programadores que lo crearon, pues muchos programas están protegidos o codificados. Ninguna compañía está dispuesta a "retocar" sus viejos éxitos, y mucho menos por personas externas. Además, sería como reconocer que no han hecho bien su trabajo...

Aprovechamos la ocasión que nos brinda Matos para saludar a otros amigos argentinos que nos escriben frecuentemente, como Pablo y Adrián Moneta, Emiliano Esteban, Alfredo Martín y Julio Durán.

Mucho más cerca, desde Lérida, se presenta Carlos Pastor. Nuestro amigo quiere realizar un trivial con preguntas relacionadas con las aventuras gráficas, pero teme que las compañías puedan denunciarlo.

Veamos... Según la ley, nadie puede utilizar los proyectos intelectuales registrados bajo copyright, y todos los programas lo están. Ahora bien, las compañías hacen la vista gorda si el material no se emplea para ganar dinero, y se interpreta como un homenaje al original. No creo que tengas problemas si el trivial es gratuito y en algún lugar pones claramente las compañías que tienen los derechos. De hecho, existen miles de páginas Web con fotos, datos y preguntas sobre aventuras, y funcionan sin problemas.

EL PASE DE ATRAQUE

Asier Pardo se ha atascado en el divertido, aunque frustrante «The Feeble Files». No sabe cómo deshacerse de la secretaria del Ministro, ni conoce la forma de reconciliar al transportista y al policía del hangar. En realidad, los dos problemas están relacionados. Lo que debes hacer es introducir el panfleto antimúsica del bar en el transportador del lugar de trabajo de Feeble, en el asteroide, para reducirlo de tamaño. Después mételo en la máquina de traidores del confesionario, regresa al bar y acusa al transportista de música ante el Ejecutor de la barra. Así obtendrás el pase de atraque, que podrán regalar al transportista del hangar. Ya sólo tienes que comprar las recién recibidas pastillas de Carisma-X en la farmacia, y tómartelas delante de la secretaria, para convencerla con tus encantos de que te deje pasar.

Igual de complicado lo tiene Jesús Arvelo, de Tenerife, atrapado en el acto V de «Versalles 1685», en donde no sabe lo que hay que hacer. Pues bien, apunta: ve a la sacristía, y recoge el grabado, la llave pequeña y el cordón. Mira los planos del billar del Salón de Diana y habla con Bontemps en el Salón de Venus. Regresa a la sacristía y habla con Pere de la Chaize. Enséñale el panfleto. Sigue sus instrucciones, y ten en cuenta que, en el segundo encuentro, la pista necesaria es el grabado. Enseña el panfleto a Bontemps. Entra en el Salón de la Guerra, usa la cuerda en la cortina, recoge la escalera, colócala frente al andamiaje, y escala para examinar el documento de la lámpara.

Finalmente, habla con Bontemps para obtener las llaves del desván. Tendrás que ir por la puerta secreta del Salón de Apolo. En el desván, activa el mecanismo para hacer caer la lámpara, coge el memorandum y dáselo a Bontemps.

Mientras observamos como nuestro amigo Jesús sale corriendo de la reunión, con la intención de alcanzar el acto VI, aprovechamos la ocasión para dar por terminada la asamblea mensual.

Hay varias sorpresas que El Gran Tarkilmar guarda en la manga y, con un poco de suerte, las iremos descubriendo en lo que queda de año. No faltéis, por tanto, a las próximas reuniones. Nos vemos...

El Gran Tarkilmar

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Hollywood Monsters
- Broken Sword II
- Simon the Sorcerer 2



- Day of the Tentacle
- Monkey Island II
- Broken Sword
- Monkey Island
- The Curse of Monkey Island

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4.
San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

La opinión de los expertos

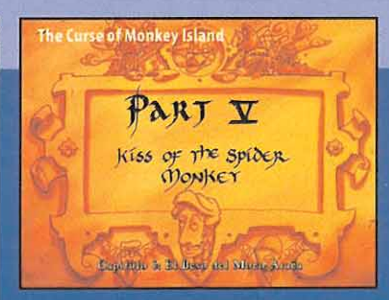
A las distribuidoras que afirman que la gente no juega con el ordenador en verano, y por eso no ponen programas a la venta, les gustará saber que El Club de la Aventura ha batido el récord de cartas recibidas durante los meses de agosto y septiembre. Uno de los juegos más beneficiados ha sido «Simon the Sorcerer II», pues vuelve a las listas después de varias reuniones de ausencia. Los aficionados ya esperan con impaciencia su tercera parte...

El reto



Jo "Captain Tripps" Asburn

Full Throttle



The Curse of Monkey Island

La avalancha de soluciones a los Retos propuestos certifica el gran nivel de los afiliados al Club.

Si recordáis, el primero de ellos consistía en viajar al juego «Beneath a Steel Sky» desde la estación de metro de «Broken Sword II». Los pasos son los siguientes: Usar el pasador del bolso en la ranura de monedas. Usar el penique en la máquina expendedora. Usar la chocolatina en el fantasma. Poner el cursor en el túnel: aparece una salida nueva hacia un lugar donde Robert Foster es atacado por un monstruo. El Reto ha sido resuelto por Francisco J. Molina, Luis Agorreta, su hermano Javier, Eduardo Gonzálvez , Francisco J. Regalado, Dr. Turmix y Juan José Martín. Una ovación para ellos...

El otro Reto –descubrir en qué aventura aparece Jo "Captain Tripps" Asburn, el testeador y redactor de manuales de LucasArts– ha sido uno de los más divertidos de la corta existencia de esta sección. Y es que, en contra de lo que piensan José Ignacio Angulo y Alberto Peña, NO es el Capitán Barbarrubia de «Monkey 3». Tampoco es el náufrago de los dos primeros capítulos de esta saga, Herman Toothrot, como juran y perjuran José Salcines y Jaime Caffarel. Ni, por descontado, se trata del pirata LeChuck, como aseguran Sergi Almar, Plácido, los hermanos Daniel y Alvaro Cuesta, Rodrigo Fernández, Alfredo del Castillo y David González.

Mis favoritos son los personajes descritos por Francisco Costela y Francisco Regalado. El primero asegura que se trata del viejo Yeti de «Sam & Max». Francisco ese decanta por ¡la cara con forma de berenjena que aparece en este juego!

Tal como han descubierto los hermanos Luis y Javier Agorreta, Eduardo Gonzálvez, Víctor M. López, Oliver Ibáñez, Ernesto Gomis, Alejandro Núñez y Víctor Martínez, es el padre Torque, que aparece en la carretera de la mina, en «Full Throttle».

Como veo que os las dais de listos, vamos a pasar a cosas más serias. Pedro Martínez, de Ronda, os desafía a que descubráis qué personaje de otra aventura muy conocida tiene la misma voz que Ron, el protagonista de «Hollywood Monsters».

J.J. Rodríguez, de Granada, plantea una duda que se va a convertir en Reto: ¿Por qué el quinto acto de «The Curse of Monkey Island» se titula "El Beso del Mono Araña"?

¿Perplejos? De eso se trata...

COMMAND & CON
Tiberian Sun

El reinado del Tiberio

QUER

Ha pasado mucho tiempo desde que «Command & Conquer» revolucionó el mundo de la estrategia en tiempo real. Ahora Westwood Studios nos presenta su nueva visión del futuro, un futuro violento y lleno de luchas por el poder.
En esta nueva entrega se da mucha más importancia al componente estratégico, a la variedad de técnicas y tácticas para acabar con el enemigo. De nuevo se ha alcanzado un equilibrio entre las misiones en que debemos de construir una base y acabar con nuestro enemigo, y aquellas en que con unos medios muy limitados se debe conseguir un objetivo, todo ello con unas importantes mejoras de manejo y calidad visual.
Seguidamente os presentamos una fiel descrición sobre cómo pasaros todas las misiones de «Tiberian Sun», desde ambos bandos.



El generador de invisibilidad debido a su coste energético debe de cubrir el mayor número de edificaciones propias y encontrarse bien protegido.



Kane planea acabar con la vida del planeta, para lo que ha preparado un arma devastadora que planea lanzar para provocar muerte y mutaciones.

LA INICIATIVA DE KANE



Misión 1

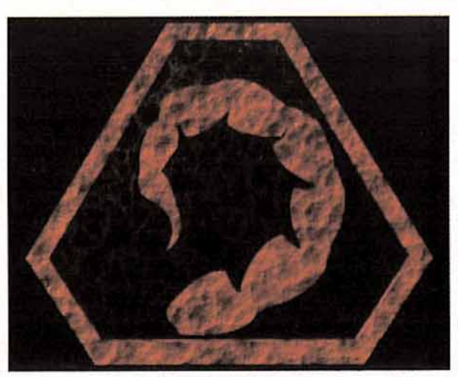
Esta misión es muy sencilla. Debes de construir una refinería y unas cuantas unidades de infantería ligera, puede que baste con 15 ó 20 unidades. Al comienzo del nivel los láseres, junto con unas cuantas unidades, acabarán con el enemigo. Para terminar con el nivel envía un grupo de soldados por el mapa para limpiar la zona.

Misión 2

Despliega el MCV, ahora construye una refinería, una central de energía y una mano de NOD. Deberías preparar una fuerza compuesta por algunos ingenieros y unas 10 unidades de infantería, dirígete al Norte y destruye a los dos enemigos y al láser. Cruza el puente –si se encuentra destruido usa un ingeniero para repararlo–. Prepara algunos buggies de ataque para reforzar tu grupo de ataque, y podrás hacerte con la estación de TV. En ese momento aparecerá un grupo dentro de la base enemiga –al Sur–, dirígete allí rápidamente y ayúdales, puedes optar por destruirla para luego acabar con la base del Norte o incluso puedes usar ingenieros para hacerte con sus edificios antes de acabar con ellos.







Misión 3A

Esta misión es opcional, todas las misiones opcionales son recomendables de completar ya que facilitan el desarrollo de misiones que serían más complejas. Comienza por mover tus unidades al Sur y pasar a través del túnel, matando todas las unidades que encuentres, entra en la base y realiza una de las siguientes opciones;
Dispara a los camiones, y lleva a tus unidades a través del puente después de repararlas, para rescatar al comandante al otro lado –perderás unas cuantas unidades debido al tanque y el láser–, dirígete rápidamente de vuelta al transporte. Ésta es la opción más fácil, pero no siempre se puede conseguir.
Lleva a los ingenieros y captura la base. Es recomendable que esperes a que vuelva la cosechadora para tomar la refinería completa. Luego toma la Mano de NOD y con ella haz ingenieros para tomar el resto de la Base. Ahora debes preparar un fuerte contingente de tropas –soldados normales y con lanzacohetes– , acaba con su base, recoge al comandante y llévalo al helicóptero; es el camino más seguro.

Misión 3B

Esta misión es ahora mucho más sencilla que sin realizar la 3A. Primero pasa a través del puente y mata a todos los enemigos, podrías destruir los edificios, pero es recomendable que esperes a capturarlos. Construye tu base, pero asegúrate de construir al menos 15 tanques, dirígete al Noroeste y toma el templo de Hassan; deberás reparar el puente, así que lleva algunos ingenieros contigo, pueden introducirte en la zona de la pirámide y destruirla con los tanques o reforzar tu contingente y destruir todo, incluido los láseres, pero usando los tanques tus pérdidas serán aceptables. Cuando caiga el templo la misión acabará.

Misión 4A

Construye una base y defiéndela bien. Cuando tengas una fuerza de ataque potente, envía un ingeniero, repara el puente al Norte, y destruye la base enemiga –o captúrala–. Destruye el muro de piedra que hay en un acantilado y accede a la base enemiga para destruirla.

Mission 4B

Construye una buena cantidad de tanques y dirígete al Sur, después de construir tu base, por supuesto, destruye la pequeña Base GDI que hay allí, y lleva contigo algunos soldados lanzacohetes ya que allí encontrarás infantería voladora GDI. En este momento prepara un gran grupo de tanques combinados con soldados lanzacohetes y envíalos al Sur –a cruzar el puente– y luego hacia el Norte. Podrás acabar con ellos si llevas suficientes fuerzas; la misión acabará cuando no quede ninguna unidad GDI.

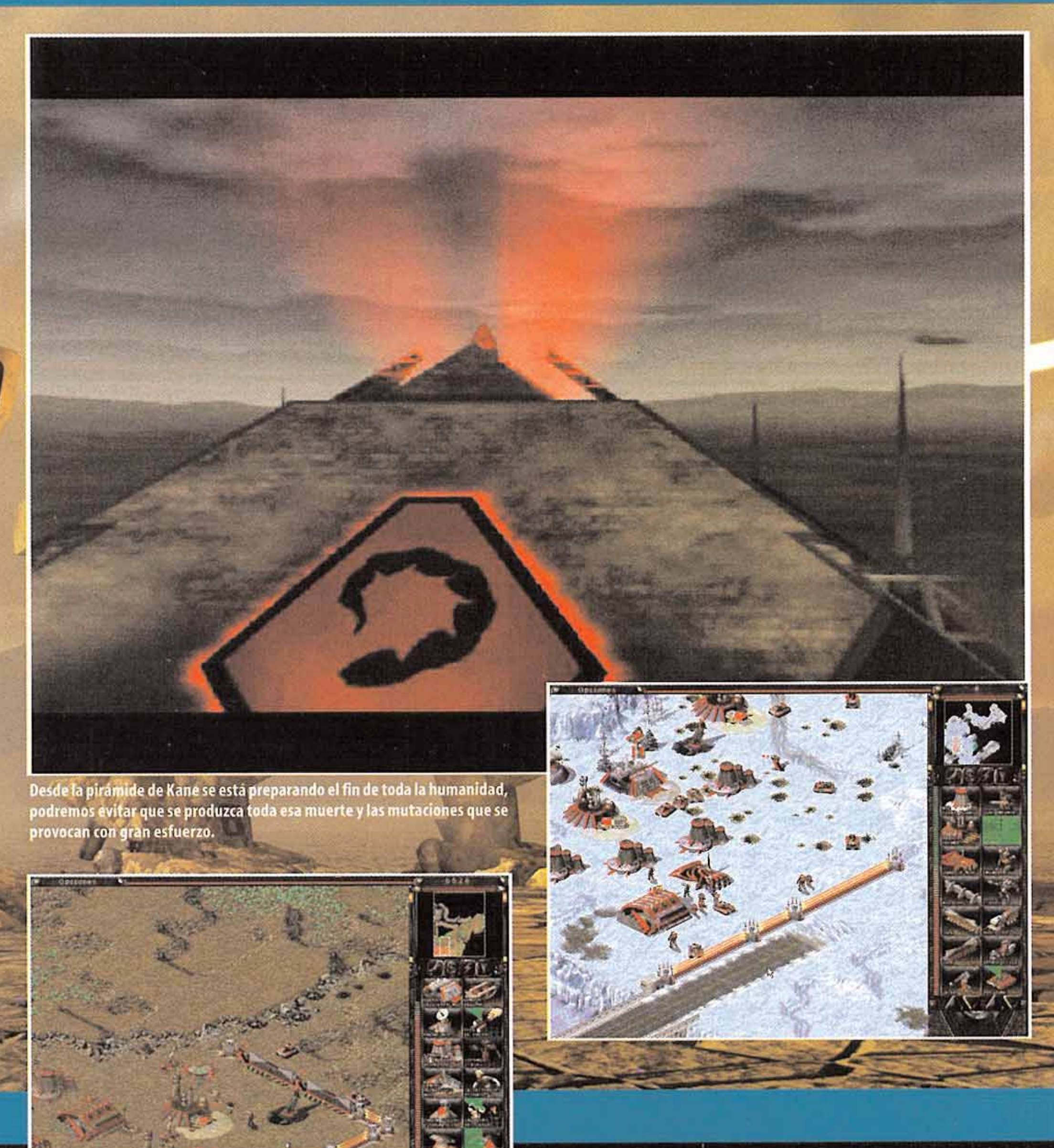
Misión 5

Coge tus unidades y destruye los enemigos que hay frente a ti, sigue los convoyes de trenes hasta que llegues a

Tu responsabilidad como sicario de Kane es desestabilizar todas las defensas del bando GDI


Los Wolverines son una muy potente unidad defensiva contra la infantería enemiga, además de poseer una velocidad de ataque bastante aceptable.


Los emplazamiento SAM impiden en muchos casos la acción de las unidades aéreas de los GDI, deberemos acabar con ellas ya que si no la acción será demasiado costosa.


Desde la pirámide de Kane se está preparando el fin de toda la humanidad, podremos evitar que se produzca toda esa muerte y las mutaciones que se provocan con gran esfuerzo.

LA BASE IDEAL

Desde luego, la construcción de una base ideal no es algo fácil de definir, ya que depende del bando y el adversario. Por ello distinguiremos:

• **GDI:** Lo ideal es cubrir toda la base con cemento, situar algunas torretas en el perímetro de la Base, pero situar los edificios dispersos para compensar los ataques con misiles, y así mismo colocar unos cuantos titanes junto a las torretas. Deberemos tener preparado un conjunto de Wolverines por si recibimos ataques de Artillerías NOD, ya que podremos interceptarlas. También se debe construir rápidamente varias refinerías y tener una cantidad de cosechadoras que sean prácticamente el doble de la de refinerías. Edificios como el generador de muro de fuego o el EMP cañón son poco útiles y muy caros.

• **NOD:** Se debe construir rápidamente la fábrica de vehículos y el centro tecnológico; con ello se podrá construir artillerías, posiblemente las unidades más potentes y versátiles –un grupo de 8 ó 10 artillerías desplegadas en el frontal de tu base son casi impenetrables–. En cuanto sea posible, sitúa un generador de invisibilidad protegiendo la mayor parte de tu base, pon unos láseres en la frontal de la base y cuatro o cinco tanques plantados. La filosofía de construcción de refinerías es similar: debes tener casi el doble de cosechadoras que refinerías. La construcción de un buen grupo (15 ó 20) de lanzacohetes es muy interesante como defensa aérea, ya que serán más útiles en momentos sucesivos.



un lugar con dos puentes, pasa por el inferior de ellos, e intenta evadir la patrulla. Sigue a los camiones que pasan junto a la base GDI y destruye sólo los dos robots que te envían los GDI. En ese momento vete a la esquina Noreste del mapa tan rápido como sea posible; el objetivo es NO ser detectado. Envía tu ingeniero y una escolta por la parte izquierda del acantilado hasta que veas un gran impacto, mueve el ingeniero a su interior y envía su escolta a otro lugar. Ahora debes sacrificar una unidad para hacer que los GDI se enfrenten a los otros NOD, mueve una unidad de infantería cerca de su base y cuando vengan a por ella muévela rápidamente a la base NOD al Sur subiendo una rampa: se pelearán entre ellas y tendrán menos unidades que enviarte. Si los GDI destruyen el láser, mejor aún. En el acantilado puede haber una pequeña fuerza GDI, destrúyela aunque atraigas la atención GDI, luego mueve el resto de unidades tras los camiones hasta la base NOD. Ahora destruye el tren comenzando por la locomotora o acaba con el ingeniero que intenta reparar el puente.
Una forma tal vez más sencilla es enviar la motocicleta de ataque tras el tren, ya que en la segunda estación destruirá la locomotora y ya será tuyo; es más rápido –unos tres minutos–, pero menos seguro.

Misión 6A

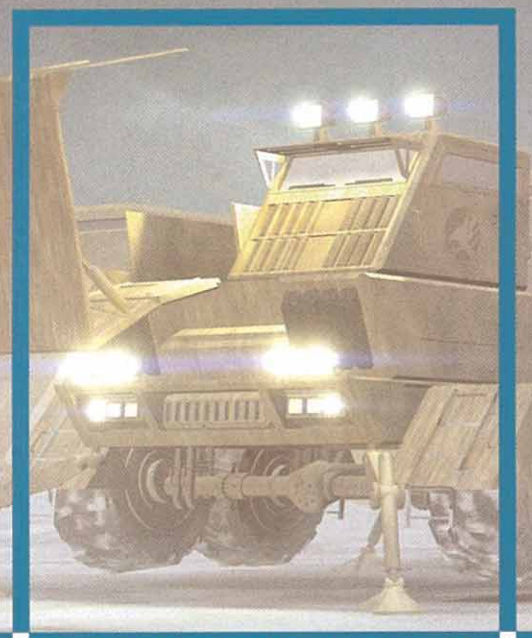
Construye muchos tanques –unos veinte–, vete al Norte y luego al Oeste hacia el puente, arréglalo y destruye la pequeña base GDI. A continuación dirígete de nuevo al Oeste hacia la ciudad y destruye las unidades que hay allí, pasa el túnel, planta los tanques y espera a que aparezca el tren de Umagon, que caerá fácilmente ante tus fuerzas.

Misión 6B

Esta parte es más interesante; todo lo que tienes que hacer es tomar la base enemiga, lo que no es muy difícil, y



Los misiles pueden servir como armas de desgaste hacia el adversario, finalizando con cada uno de los edificios más pequeños y las unidades.



Las cosechadoras de tiberio son unidades imprescindibles, ya que con ellas podremos conseguir el dinero que nos hace falta para construir nuestra base y nuestro ejército.





LAS RESOLUCIONES ESCONDIDAS

Por algún motivo extraño, los señores de Westwood han ocultado una serie de resoluciones superiores a las 800x600 que soporta el juego en su menú por defecto. Pero ello no quiere decir que no se pueda subir dicha resolución. Para ello sólo deberemos editar el fichero **Sun.ini** y modificar el epígrafe con la estructura:

```
[Video]
ScreenWidth=800
ScreenHeight=600
StretchMovies=yes
```

Hay que asegurarse que el monitor soporta la resolución seleccionada, y realiza una copia de seguridad antes de efectuar ningún cambio en el archivo. Podremos colocar cualquiera de las resoluciones que admite sustituyendo el valor en ScreenWidth y ScreenHeight. Éstas son (en formato ScreenWidth x ScreenHeight):

960x720
1 024x768
1 152x864
1 280x960
1 280x1 024
1 600x1 024
1 600x1 200

La adaptación será total, aumentándose el grado de detalle así como el número de construcciones en la barra de la derecha.

ahora deberás de construir tu base como de costumbre, pero haz muchos titanes –recomendamos cerca de treinta unidades–.

Dirígete al Este a través de la puerta, mata todos los mutantes y cruza el puente, destruye los helipuertos y el obelisco de luz en primer lugar para entrar a continuación en la base enemiga y destruirla. Asegúrate de destruir la unidad civil situada al Norte, un poco al Este de la rampa de bajada.

Misión 7A

Esta misión es opcional, pero al contrario que otras se trata de una pérdida de tiempo. Su único aliciente es jugar con el Comando Cyborg.

Ve al Norte y luego al Este a través del tiberio. El comando debe destruir todo lo que encuentre a su paso; ve al puente, cuidado con él ya que lo más seguro es que se destruya y tengas que repararlo, crúzalo y continúa destruyendo todo con el comando, pon los camiones detrás del comando, pero así mismo coloca alguna unidad protegiendo la retaguardia. Ahora debes alcanzar la parte derecha del mapa, envía los camiones fuera y finalizarás la misión.

Misión 7B

Si rescataste los camiones del nivel opcional tendrás la posibilidad de lanzar un misil en este nivel. Deberás empezar enviando el espía al Norte para matar a un enemigo. Encuentra a los mutantes que te ayudarán –aunque son de poca ayuda–. En este momento dirígete al Este hacia el túnel, atraviésalo y mata a los enemigos al otro lado, pero no dejes que el espía muera bajo ninguna circunstancia. En ese momento recibirás refuerzos, coloca tu base en el acantilado en la parte superior del túnel, utiliza las edificaciones que ya existían, y ahora deberás preparar una fuerza de tanques (unos treinta) y mandarlos al Este desbastando la base enemiga y cruzando el puente, para terminar destruyendo cualquier vestigio de GDI que encuentres y el gran edificio en la parte trasera de la Base.

Misión 8

En primer lugar, reagrupa tus tropas y mándalas a través del hielo excepto los tanques. Los tanques has de mandarlos uno a uno, y si esperas a que el hielo vuelva a cuajar después de cada paso no caerán. Muévete primero al Sur y luego al Este, cruza el puente y acaba con los titanes, captura la fábrica de vehículos y la refinería –cuando la cosechadora se encuentre en ella–, lleva los Cyborg al Norte y libera a los ingenieros. Muévelos hacia abajo y captura el centro de construcción y la central de energía, también puedes tomar las barracas y construir un elevado número de Titanes manteniendo a Slavick a salvo. Una vez consigas tener la base completa, muévete hacia el Sur e introduce a Slavick en el transporte Orca, y podrás destruir la base en la parte inferior izquierda. Lleva a Oxanna al transporte.

Misión 9

Construye una base con montones de soldados lanzacohetes, ya que los necesitarás después, construye también

Conocer todas las unidades de cada bando es indispensable para triunfar en las misiones

Hay algunas unidades que son muy poderosas, pero que consumen mucha energía y recursos



NOD posee con sus Tick Tank una arma poderosa de defensa y resistente para el ataque, un buen grupo de ellos puede acabar con una resistencia, mientras que con unos Lanzacohetes le ofreceremos cobertura aérea.



En algunos casos encontraremos recuerdos del pasado, antiguas bases GDI y NOD se dejan ver medio derruidas en más de un nivel a lo largo de las diferentes misiones.



El uso de los transportes subterráneos combinado con grupos de ingenieros y cyborgs pueden suponer un arma de infiltración muy valiosa para los temerarios NOD.

entre treinta y cuarenta tanques y envíalos al Norte, hacia la base GDI, no hagas aún el centro de reciclado de Tiberio hasta que no destruyas a los GDI; con la fuerza que llevas serás capaz de destruir la Base GDI, y luego vete al Oeste para acabar con las barracas, los titanes y los tanques anfibios, acaba también con las torres, pero ten cuidado con los enemigos situados en el acantilado situado al Oeste de tu localización. Acaba también con unas barracas que hay en la ciudad, y una vez destruidos los GDI sitúa la edificación de reciclaje y habrás terminado.

Misión 10

Envía el espía al Este, evitando las patrullas, atraviesa los dos puentes y toma el centro de comunicaciones, pero cuidado con el Titán. Después de conseguirlo, envía el MCV y el grupo de soporte a la localización del centro de Comunicación construyendo una base. Como de costumbre, haz unos 10 Cyborg e introdúcelos en transportes, muévelos a la parte Norte del campo de pruebas y destruye la base con ellos. Ahora dirígete al Este y acaba con el Mamut; si no lo consigues con los Cyborg, une un conjunto de unidades más potentes.

Misión 11

Introduce a todos en el Transporte, e intenta que las torres de vigilancia no te enfoquen moviéndote pegado a los acantilados de nieve. Sigue hacia el Oeste rápidamente hasta un acantilado, saca al soldado lanzacohetes para llevarlo a parte, ve por la rampa tras sacar todas las unidades y usa a los soldados tóxicos para matar a todas las unidades defensivas. Ahora captura todo, esconde a los soldados tóxicos tras algún edificio y haz unos cuantos Wolverines para enviarlos hacia el Norte con el APC hacia el acantilado. Cuando aparezca Jake no dejes que le alcancen los Wolverines y dispárale una vez; usa a los Wolverines para matar a los demás y sigue la misma ruta hasta el punto de salida, entonces introduce a Jake en el APC subterráneo.

Misión 12A

Esta misión es opcional, pero muy útil para conseguir nuestro objetivo final. Mantén a salvo al espía, dirígete al Norte –mata la patrulla– hasta la parte superior de la base, dispara al torrente en el acantilado para hacerlo caer, e introduce al espía en el centro de comunicaciones.
Vuelve al Norte y un poco hacia el Este hasta que te topes con un muro; hazlo volar por los aires. Ahora al Este hasta el centro de comunicación. Para acabar dirígete hacia el Este hasta el acantilado destruyendo de nuevo un torrente, envía al espía y recorre todo el camino hacia el Este, y luego al Sur. Por fin, dirígete al Oeste hasta el APC, todo eso con mucho cuidado de que no te detecten.

Mision 12B. MISION FINAL

Ésta es la última misión, el éxito está cerca. En primer lugar, haz la base y captura las plantas de energía –si has realizado la misión 12A tendrás acceso al Cañón de Iones–. En cuanto tengas misiles ataca el centro de construcción

LOS EDIFICIOS

Existe gran número de edificios con diferentes papeles y características. Realicemos un rápido repaso:

• **Recinto de construcción:** Centro neurálgico de nuestra base. En la mayoría de los casos se crea a partir de un MCV, y se debe proteger a toda costa.

• **Planta de energía:** Suministra potencia a nuestros edificios. Es recomendable poseer energía de sobra, y en caso de necesidad podremos desactivar edificios para dar energía a otros necesarios en el momento. Los NOD poseen la posibilidad de construir instalaciones avanzadas de energía y los GDI pueden colocar turbinas para incrementar en 50 puntos la potencia.

• **Barracas/Mano de NOD:** Es el centro de construcción de infantería. En ella los GDI pueden disponer de médicos y lanzadiscos como unidades especiales, mientras que los NOD podrán conseguir infantería lanzacohetes y Cyborgs –además del comando Cyborg una vez hecho el Templo de NOD–, y los ingenieros serán esenciales en niveles avanzados.

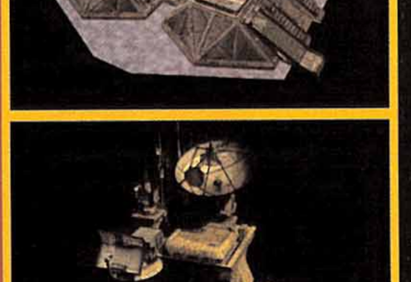
• **Fábrica de Guerra:** Centro de construcción de vehículos pesados, además de los vehículos usuales. En ella los GDI harán específicamente APC anfibios, Titanes, Wolverines, SLMC flotante, Interceptores y Mamut MKII, mientras que los NOD construirán motos de asalto, tanques OS, reparadores mecánicos móviles, buggies de asalto, artillerías, APCs subterráneos, tanques invisibles y lengua del mal.

• **Radar:** Edificio de detección genérico. Permite acceder a ciertas ventajas y tener una visión del campo de batalla.

• **Centro de Tecnología:** Nos permitirá acceder a prototipos de combate avanzados.

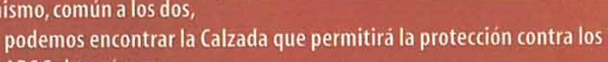
• **Helipuerto:** Se trata de una pista de aterrizaje y recarga de unidades aéreas. En ellas se podrán emplazar, para los GDI, Orca, Bombardero Orca y multitransporte, y para los NOD, el águila y el Banshee. Su uso es vital para los GDI.

• **Construcciones de Perímetro:** En ellas se engloban tanto los muros como las puertas. En el caso GDI existe la torre de aplicaciones sobre la que se aplicarán componentes –cañón Vulcan, GIC y SAMs–, y en el caso NOD existe el láser y el obelisco de luz. Así mismo, común a los dos, podemos encontrar la Calzada que permitirá la protección contra los APC Subterráneos.









• **Refinería de Tiberio:** Centro principal de ingresos. Deberemos poseer un número suficiente y en emplazamientos cercanos a los campos de tiberio.

• **Silo:** Permite el almacenaje de las reservas de Tiberio.

• **Unidad de Reparaciones:** Es un emplazamiento de la iniciativa GDI, y a cambio de unos créditos repararemos las unidades. Es equivalente al reparador mecánico móvil NOD.

• **Generador de Invisibilidad:** Muy útil, característico de los NOD, permite la ocultación de todo lo existente en una sección del mapa.

• **Cañón Pulsos-e Magnético:** Lanza un impulso eléctrico que deja inactivas por un corto periodo de tiempo a las unidades mecánicas. Tiene un alcance muy limitado.

• **Silo de Misiles:** Los NOD preparan una de sus armas más devastadoras, el misil de racimo.

• **Centro de reciclado de Tiberio:** Gracias a esta instalación obtendremos material químico tóxico necesario para el misil de racimo.

• **Generador de Tormenta de Fuego:** Propio de los GDI, permite la defensa junto a las secciones de tormenta de fuego, aunque requiere mucha energía.

• **Centro de Actualización:** Edificio disponible de los GDI. Dará acceso a algunas de las armas más potentes, así como al Ghost Stalker. En ella se podrá situar mejoras como el control buscador y el cañón de iones.

• **Templo de NOD:** Propio del bando NOD, permitirá la construcción del Comando Cyborg y los secuestradores mutantes, y además nos dará acceso al poderoso misil NOD.







–usando lenguas del mal para explorar– y luego con el cañón de iones. En este momento busca los emplazamientos de los ICBM y protégelos bien –hay uno al Norte de tu posición–. Construye tres Cyborgs e introdúcelos en un APC junto con el Comando Cyborg y un ingeniero, vete al puente situado al Este y arréglalo, envía un grupo de unos treinta tanques por la carretera de la izquierda para proteger el otro ICBM –para alcanzar su posición deberás reconstruir el puente–, y puedes usar la combinación de misil junto con el cañón de iones para destruir las defensas de tormenta de fuego. Ahora consigue el segundo emplazamiento y conseguirás el final feliz de tus esfuerzos.

INICIATIVA GDI



Misión 1

Construye unas barracas y una refinería, colocando un grupo de soldados en la entrada de la base para repeler los ataques NOD, y sitúa un grupo de soldados al Este junto al campo de especia para proteger la cosechadora. Deberás preparar un grupo de unos 25 soldados y enviarlos al Noreste de tu posición y cruzar un puente para alcanzar la base NOD, formada por unas barracas y una planta energética. Peina la zona para acabar con el resto de las fuerzas enemigos –especialmente un grupo de soldados en la playa al Sudeste–.

Misión 2

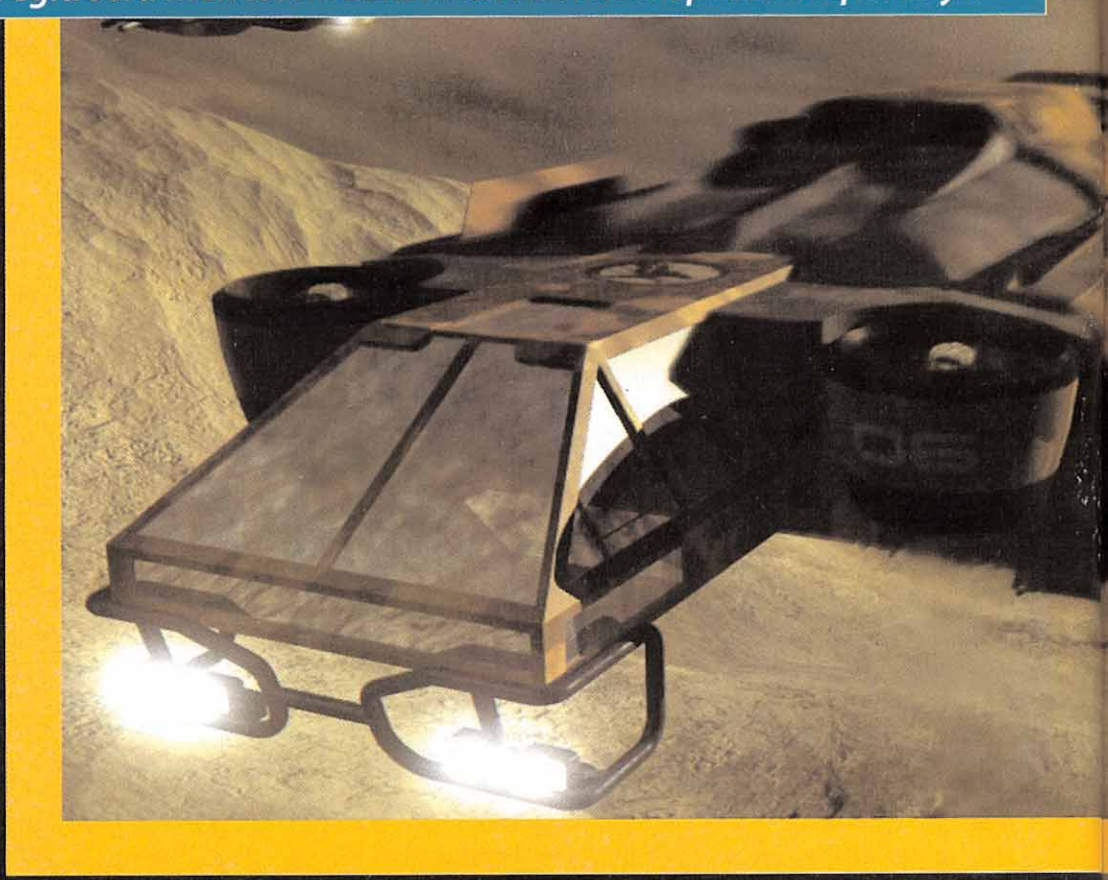
El objetivo es destruir varios emplazamientos SAM para facilitar el rescate de nuestras fuerzas. Nada más comenzar, establece la base como de costumbre. En primer lugar, destruye dos emplazamientos SAM muy cercanos a tu posición, en el Noreste, y cuando consigas un importante contingente de fuerzas, dirígete al Sur siguiendo a continuación en dirección Este, destruyendo dos nuevos emplazamientos de misiles SAM. Antes de acabar con la base enemiga, acaba con un emplazamiento de misiles SAM situados al Norte de tu base, refuerza tu grupo de ataque con nuevas unidades y dirígete a la base enemiga. Tienes dos opciones: ir por el puente situado al Este –reconstruyéndolo con un ingeniero– o rodear toda la costa por la derecha hasta alcanzar la Base enemiga situada al Noreste. Destruye todos los edificios y unidades enemigas, así como un nuevo emplazamiento situado en un nivel superior. Podrás evacuar a los tres prisioneros.

Misión 3

Se trata de capturar una estación de ferrocarril situada en el Noroeste del mapa, dirígete al Noroeste eliminando toda la resistencia que encuentres por el camino. Cuando observes una torre en la entrada de un puente, cruza el puente y como único objetivo destruye la puerta adentrándote en la base enemiga. Tu objetivo prioritario debe ser entrar en la base a toda costa. Una vez dentro de la base recibirás refuerzos –que aparecerán en el lugar de comienzo del nivel–, reagrupa todas tus fuerzas en el interior de la base, evitando confrontaciones. Una vez dentro, envía un ingeniero a la estación que está al Norte. Puedes capturar las barracas y el centro de construcción, vendiendo este último para fabricar unidades de ataque.

El terreno afectará enormemente las condiciones de los combates

Para lograr una victoria en toda regla será menester realizar las misiones optativas que haya



Con las nuevas fuerzas conseguidas destruye las dos centrales de energía. A continuación, destruye el resto de los edificios.

Misión 4

Debes formar la base en el lugar de inicio –estás rodeado por campos de Tiberio y una Ciudad–, y debes preparar un ejército compuesto por siete Titanes y diez Wolverines por lo menos. Acaba con la base situada al Noreste capturando su centro tecnológico, seguidamente destruye los cuatro láseres del lugar del impacto –donde destruyeron tu tren–. Tras ello, dirígete al Sudeste de la Base para encontrar y asegurar el UFO –destruyendo todas las unidades NOD del emplazamiento–.

Misión 5

El nivel consiste en proteger al UFO. Recibirás ataques principalmente por el Oeste y por el Norte, desde un lugar elevado al que deberás enviar un pequeño grupo. Aparecerán así mismo varios transportes subterráneos a ambos lados del UFO, por lo que deberás de asegurar su perímetro con unidades. El periodo que debes permanecer protegiendo el UFO es limitado, y en el momento en que esté finalizando recibirás un ataque masivo, así que prepara un buen grupo de defensa.

Misión 6

En este nivel comenzarás con Umagón, un Ghost Stalker y un secuestrador mutante, y debes de alcanzar la pequeña enemiga situada al Oeste, sin ser detectado. Una vez allí utiliza el Fanático Tiberiano como cebo y a través del Ghost Stalker coloca C4 en la torreta láser; antes de entrar en la base acaba con la torre de vigilancia aproximándote por el exterior y atrae la atención de las unidades para que salgan, destruye todas las unidades y atraviesa el puente situado en la parte Sur de la Base. Deberás deslizarte pegado al acantilado de la parte derecha y acceder a la parte baja de la base enemiga, y allí hay un torrente que destruirás. Con ello conseguirás la ayuda de dos Fanático Tiberianos que abrirán brecha en la base enemiga; bastará con destruir todas las edificaciones para que Tratos salga del Hospital. Llévale por el camino que has venido hasta tu posición de salida, donde te esperan unos cuantos Wolverines junto con un transporte aéreo. En cuanto evacues a Tratos recibirás un APC junto a un grupo de unidades en la parte superior derecha del mapa, y ya puedes acabar con la base enemiga como de costumbre. Puedes utilizar un acceso situado a la derecha de la base enemiga –tras destruir un torrente en un acantilado– para entrar por la parte trasera de la base que se encuentra menos defendida.

Misión 7

En primer lugar, acaba con siete emplazamientos SAM, hay tres a la derecha de la posición de salida, dos a la izquierda y otros dos al Sur cerca de la playa. Tras destruirlos recibirás un MCV y dos Titanes. Con ellos construye una base, preparando un ejército basado en soldados y transportes anfibios, que tendrás que mandar a través de la playa situada al Sur hasta otra playa situada al Sudoeste. Destruye todo menos la pirámide, que deberás de tomar, y puedes usar ingenieros para acabar con la base, así como debes destruir otros emplazamientos SAM. No olvides que hay una pequeña base al Sur atravesando el puente, y acaba también con ella mediante Wolverines y Titanes. Cuidado con la artillería que defiende el puente.

Misión 8

La misión comienza con la destrucción del puente. Nos dirigiremos al Norte eliminando dos motocicletas lanzacohetes y un buggy. Te desplazas hacia el Oeste destruyendo la torre láser y no invadas el radar de la Isla. Justo al Sur hay una zona elevada; desde ahí destruye las centrales de energía que hay en la rampa derecha, tras ello podrás pasar junto al obelisco de luz destruyéndolo y continuando hacia el Sur. Busca los camiones por el camino para regenerar la energía de tus unidades; basta con que una de ellas lo alcance. Alcanzarás una zona con una Mano de NOD, una central energética y un camión de recarga, destruye la central de energía y captura la mano de NOD, puedes hacer algún Cyborg, pero deja suficiente dinero para hacer entre tres y cuatro ingenieros. Debes bajar por una rampa hacia el Norte y con los tanques anfibios seguir todo el camino acuático hasta la esquina inferior derecha. Cuando no puedas continuar busca un torrente en el Acantilado que podrás destruir, ábrete paso hasta la base enemiga y envía a tus ingenieros para que tomen los edificios. Intenta tomar cuanto antes el centro de construcción y asumirás el mando de la base; puedes tomar las barracas para hacer más ingenieros allí mismo. Una vez tengas base, sólo deberás preparar un potente contingente de tropas –unos 20 Titanes con apoyo de Wolverines– e invadir la base enemiga situada más allá de los puentes. Puedes destruir los puentes, pero no podrás aprovechar los campos de tiberio azul del otro lado.

Misión 9

En esta misión es vital ser rápido para facilitar el desenlace. Hay que dirigirse al Sur para capturar unas barracas, y entonces prepara un grupo de soldados lanzacohetes y cyborgs, baja hacia el Sur hasta te ataque un grupo enemigo, destrúyelos, y verás un desfiladero a la izquierda. Llegarás a un claro; al Sur se encuentra la estación de ferrocarril, debes entrar en ella a toda costa y destruir la locomotora antes de que el ingeniero repare el puente, y ahora puedes limpiar la zona y destruir el vagón de carga final para obtener la carga de cristales y terminar el nivel.

Misión 10A

Esta misión es opcional, pero para conseguir atacar la base de misiles NOD así como para acceder a un nivel oculto se debe de efectuar, junto con el de los misiles químico y la de la destrucción de la rejilla de energía.
Comienzas con un grupo de soldados, entre ellos Umagón –que debe de permanecer con vida–, manda a los ingenieros a parte, el grupo irá por el Norte y luego al Este. En el camino se te unirán un par de comandos mutantes, sigue por el Este pegado a la playa, hasta la entrada de la ciudad, pasa por medio de ella siguiendo una diagonal hasta el Sudeste, y allí destruye las centrales de energía. Sube por el campo de tiberio hasta el puente –puedes usar el tiberio para recargar tanto a los soldados mutantes como a Umagón y tu Ghost Stalker–. Tras cruzar el puente debes de entrar en la base, destruir todos los edificios, pero principalmente los emplazamientos de misiles SAM, libera a los prisioneros y espera el transporte. Mucho cuidado con los grupos de tres Cyborgs que vienen cuando se activa la alarma. Puedes destruir el puente, una vez hayas cruzado, para detener su avance.





La Infantería de los GDI es rápida pero no demasiado poderosa, aún así en un grupo bastante numeroso son capaces de destrozar toda una base enemiga.





El obelisco de luz es realmente poderoso como arma defensiva, pero requiere de grandes cantidades de energía.





Existen pirámides en varios emplazamientos, en este caso deberemos asegurar la zona y tomar la pirámide con un ingeniero.

Misión 10B

Debes avanzar hacia el Este por la costa, hasta un claro donde hay un centro de reciclaje de tiberio. En el camino deberás eliminar varios tanques invisibles. En ese lugar despliega tu base, ahora deberás construir una base, pero hazlo de forma dispersa ya que los misiles tóxicos son menos dañinos en ese caso. Aprovecha los campos de tiberio azul cercanos, pero cuidado de no disparar sobre ellos porque son explosivos. Construye un grupo de ataque y acaba con otras dos centrales tóxicas de situadas al Noreste.

En la base NOD, si destruyes las centrales, será más fácil capturar el resto de las edificaciones. Puedes usar un ingeniero para tomar las barracas y así hacer más ingenieros. Cuando descubras una estación de tren en la esquina superior izquierda, aparecerá un Ghost Stalker que debes llevar hasta allí para acceder al nivel oculto –lo ideal sería dentro de un APC–.

Misión 10C

Esta misión sólo es accesible si hemos rescatado al Ghost Stalker en el nivel anterior. Tras infiltrarnos en el tren, nos encontraremos en medio de una zona de alto riesgo. Hay que dirigirse rápidamente a la base, usa el secuestrador Mutante para tomar un tanque, y mantén a salvo al médico sus habilidades ya que serán necesarias después. Una vez dentro de la base, destruye las centrales con C4 situadas en la parte inferior de la base y en la parte superior. Tras subir por una rampa, cuidado si alguna unidad se sitúa frente al Ghost Stalker: cuando dispare morirá.

Misión 10D

Avanza por el desfiladero situando la base junto al campo de tiberio azul. La base enemiga se encuentra al Este y está protegida por muros láser, obeliscos de luz y generadores de invisibilidad.

Si has completado los subniveles anteriores, transcurrido un tiempo habrá una caída de tensión que debes aprovechar para destruir la base enemiga. Tendrás que forzar el disparo mediante Ctrl+Botón Izq. Para destruir los edificios ocultos, un grupo de 25 titanes y unos 10 wolverines será suficiente. Puedes usar unidades aéreas para acabar con algunas edificaciones, ya que no tienen defensas SAM.

Misión 11

Deberás avanzar hasta acceder a una pequeña base situada en la parte central del mapa bajo un puente, evitando ser detectado; para ello, accede a esa base bajando desde una zona elevada por la izquierda y desplazándote pegado al acantilado.

Una vez estés abajo, ve hacia la derecha y entra a la base, toma el transporte subterráneo con el secuestrador mutante, y dirígete al Este –puedes explorar un poco la zona con alguno de los soldados mutantes– para entrar después en una gran base y acabar con las unidades que te ataquen. Un poco más al Este se encuentra el emplazamiento del prototipo; una vez lo localices aparecerán los refuerzos. Construye una base, prepara un contingente de tropas y acaba con ellos.

Misión 12

Hay que proteger la Kodiak a toda costa. Limpia la zona que rodea a tu base y coloca torretas en el perímetro de la Kodiak. Prepara grupos de ataque –principalmente con wolverines– para defenderte de las artillerías; ten en cuenta que hay un campo pequeño de tiberio azul al Noroeste y otro al Nordeste cerca de tu base. Ahora prepara un grupo de tropas y dirígete a la base enemiga, no construyas unidades aéreas ni SLMC flotantes, ya que no funcionan a causa de la tormenta de iones. La base se encuentra al Este y una parte de ella está en el extremo Norte –subiendo la rampa–. Fuerza el disparo de tus unidades para acabar con ellos.

Misión 13- LA LUCHA FINAL

Tras comenzar debemos destruir la base NOD. Recibiremos un MCV y unos pocos refuerzos, y hay que construir rápidamente una base, pero teniendo cuidado con los transportes subterráneos. Destruye todos los ICBS, uno está al Norte al fondo de esa base, y el otro al Este dentro de la base que hay más allá del puente. Date prisa, sólo tienes una hora. La pirámide y el templo se encuentran en una isla en la esquina inferior derecha que está conectada por un puente con la base NOD y se encuentra oculta. Destrúyelas y abrás alcanzado tu objetivo.

E.B.D.

Lanzar ataques kamikaces no siempre es buena idea; es mejor plantear pequeñas estrategias

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta o e-mail en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y podrán ser publicadas rápidamente.

EL SULFATO ATÓMICO

¿Dónde está y cómo llego hasta el sulfato?

Isabel Ibáñez. Granada.

La caja fuerte está oculta en la habitación embaldosada sin nada dentro, la que tenía la alarma conectada que impedía abrirla. Entra con ambos agentes en ella. Luego, coloca a Filemón sobre la baldosa que llama la atención porque no sigue el mosaico del suelo –es la única que tiene el mismo color que las que le tocan, las demás tienen sus vecinas de distinto color al propio–. Si colocas a Filemón bien, se oirá un ruido sordo y se verá la baldosa descender (Nota: la manera más fácil es colocar el cursor de IR, que es una aspa, de modo que su eje horizontal toque la frontera entre la baldosa de marras y la que queda debajo). Una vez tocada y hundida esta baldosa, y como indica la factura con el IVEN, hay que hacer lo mismo –¡¡y usando sólo a Filemón!!– pulsando la baldosa cuarta a la izquierda de la primera, hasta verla hundirse; luego dos a la derecha, una hacia atrás, dos a la izquierda, una adelante. ¡Ya está! No muevas a Filemón, deja que Mortadelo recoja el Sulfato y se lo lleve.

FULL THROTTLE

Estoy en el bar, ¿qué hago?

Alfonso García. Pontevedra.

Enseña la foto al barman. Sal fuera y ve detrás del bar, en el contenedor. Regresa dentro del bar y muestra los carnets a Emeret.

SILVER

¿Qué hago en Rayn, y después?

Antonio Serrada. Madrid.

Continúa y lucharás con una criatura azul. No te será muy difícil de derrotar si puedes congelarle con tu nivel 3 de magia de hielo. Después de derrotarle coge una llave de metal. Usa la llave en la puerta de arriba de la pantalla. Coge una llave que hay dentro de un cofre y con el mapa ve a Sewers en Rain. Entrando a Sewers ve a la derecha, sube las escaleras, baja a la derecha, y usa la llave verde en la puerta situada arriba en el centro de la pantalla. Coge el SP Armaggedon que está dentro de un cofre y vuelve atrás al Patio de Huesos con tu mapa. Desbloquea la puerta con la llave de hueso y entra. Serás teletransportado dentro de un lugar en donde flotan cíclopes invisibles. Usa tu amuleto de percepción para ver a los cíclopes. Después de matarlos, baja por el camino que hay arriba en el centro de la pantalla. Entra en uno de los portales abiertos. Mata a los cíclopes. Una puerta se abrirá cuando derrotes a la Dama de Luz. Detrás de la puerta encontrarás el Orbe de Luz situado arriba a la derecha y un punto para salvar la partida arriba a la izquierda. Coge el Orbe y vuelve al campamento con el mapa. Compra los objetos que necesites al mago del Oráculo antes de ir al campamento. No podrás volver atrás una vez hayas entrado en el portal hacia el campamento. No podrás usar el mapa una vez estés en Metalon.

SIMON THE SORCERER 2

¿Dónde se consigue el café?

Anónimo. E-mail.

Sal de la cueva y anda hacia la izquierda. Coge el perro, y entra en la tienda de café. Pide un poco de café y te quedarás dormido. Verás otra escena, esta vez de Sordido y Runt. Cuando te despiertes, pide más café. Sal de la tienda de café y vuelve a andar hacia la izquierda. Coge el camino más hacia arriba pasado el comerciante, y pasa de largo la máquina de tortura. Ve al comerciante y dale los 3 Bungas a cambio de las pastillas de cafeína. Ve a la playa y usa la pala. Harás un castillo de arena y un agujero. Pon la toalla en el agujero. Utiliza la concha con la toalla. Habla con el Raquero, entonces él caerá en el agujero. Coge la mucosidad. Entra en la cueva, usa las pastillas en el café, y el café en la botella. Habla con el genio de nuevo, y el te enviará devuelta a la tienda de Calypso.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Cómo consigo el mapa de Blood?

Ricardo. Buenos Aires. Argentina.

Habrá que hacer creer a Pálido que se ha puesto moreno. Para ello, primero hay que quitarle su jarra. Luego, marchándose por la puerta, acude al puesto de limonada, y da el cambiazo de la jarra de Pálido por la del chaval. Le pídele limonada. Llorando, el chaval se marcha, momento que aprovecharás para llevarte también el jarro y llenarlo de tinte de los baldes cercanos. De vuelta con Pálido, colócale la jarra sin fondo en la panza y con el jarro le escancia en la jarra una buena dosis de tinte. Pálido se da la vuelta, se queda dormido y le muestra el mapa, pero es demasiado complejo para memorizarlo. Así que vuelta a la entrada del club, de nuevo hay que remojar unas toallas en el cubo, pero esta vez hay que usarlas sobre el encargado para hacerle huir a la selva. Recoge el aceite de coco, vuelve con Pálido y úsalo sobre su espalda, de modo que ya puedes arrancarle la piel –o sea, el mapa– impunemente.

THE RIDDLE OF MASTER LU

¿Qué hago en el templo de Sikkin? ¿Qué es lo que tengo que hacer en Perú? ¿Cómo se sale del laboratorio?

Felipe Navarro. Murcia.

Llegas a la entrada de un templo Habla con guardián, encuentra el elixir, visita el Templo, lleva anillo y cómpralo. En el inventario: usa el puro y sácale la vitela. Enseña la vitela al guardia y entra. Llegarás frente a unas escaleras, ve a la izquierda. Habla con el monje 1 (ventanuco sobre cada molino de oraciones), con el 2, el 3 y el 4. En el 4 decir: 1 - Que oración ha aprendido, 2 - Que oración está estudiando, 3 - Lleva mucho tiempo y 4 - Quizás. Coger molino de oraciones 4 (el de la serenidad). Seguir y hablar con el monje 5 y 6. En el 6 hacer las mismas cuatro preguntas y coger molino de oraciones (de la paz). Sigue hablando con 7, 8 y 9 (cada 4 monjes debes girar la esquina). En el 9 hacerle las 4 preguntas y coge molino 9, de la perspicacia. Habla con el monje 10, 11 y 12. Haz las 4 preguntas al 12 y coge el molino, que es el de la verdad. Habla con 13, luego sigue una celda vacía, y 14. Al 14 hacerle las 4 preguntas y coge el molino (de la sabiduría). Y finalmente habla con el 15, que no hará nada. Ve al monje 6 de dejar molino de la serenidad, al 9 el de la paz, al 4 el de la sabiduría, al 14 el de la verdad y al 12 el de la perspicacia. No puedes equivocarte porque ellos te confirman lo acertado que estás. Vuelve al monje 9 y háblale. Ve al lado del monje 13 y entra por la celda vacía de al lado.

En Perú, llegarás a la Agencia, después del viaje en avión y te darán mensajes. Mira el reloj, la estela y los frailecillos (pájaros). Habla con el dependiente: 5-Objetos interesantes, 3 -Frailecillos, 2-Estela, 1-Reloj, 3-Comprar modena (intis peruanos), 1-Reservar pasaje, 5-Isla de Pascua y 1.

Más tarde habla con Mateo: 4-Intrigan, 1 -Reloj y 3 - Adiós. Dale el frailecillo de madera por lo que te dará la pieza original del reloj. Háblale: 1-Pasaje, 5-Isla de Pascua y 1.

De vuelta el avión te llevará a Lima y entrarás en la Agencia. Habla con Mateo: 1-Reservar pasaje, 6-Mocha Moche y 1.

Para salir del laboratorio, en cuanto hayas entrado mira la mesa de trabajo, coge la tubería grifo, la palanca (pared izquierda) y llave del grifo. Mira la botella de cristal y la esmeralda/corcho. Abre el cajón y cógelo todo: agarradera de la bomba, manguera, tapón y tubo. Coge la tabla periódica colgada del cuadro de la derecha. Mirar solo las 2 cajas grandes de la pared. Usa el agarradero bomba en bomba, usar tubo quirúrgico en boquillas, usar palanca en pivote mesa, usar tabla periódica en botella de cristal, usar llave grifo en válvula de aire, usa la válvula de aire (la cerramos), usa bomba, usa válvula aire: coge esmeralda con tapón, usa icono segundo de coger y separar tapón de esmeralda, usa esmeralda en soporte hueco sobre botella de cristal, coge botella de cristal, coge palanca, coge émbolo y agarradera bomba, usa émbolo en grapa sobre puerta, usa palanca en grapa, usa tapón corcho en botella cristal, usa tapón goma en botella cristal, usa agarradera bomba en botella cristal, usa botella de cristal con todo en palanca, une tubería grifo con manguera (usarlo en botella cristal), coge tubo quirúrgico y úsalo con la manguera, coge tabla periódica, usa tubo quirúrgico y llévalo hasta la base del grifo (lo unimos todo), coge llave del grifo de la válvula de aire, usa llave del grifo en base grifo y usa llave grifo. Al subir al agua se abre el armario cerrado: coge la carta y léela y coge el microscopio. Usa la esmeralda en microscopio: verás TI XE. Mira tabla periódica: TI=22 y XE=54. Si TIXE lo leerás al revés es EXIT, por tanto si TI=22 y XE=54 el código de salida es 2254 al revés = 4522. Usa los botones de debajo de microscopio y poner de izquierda a derecha: 4,5,2 y 2, pulsando sobre el punto de abajo del número para que cambie. Así se abrirá la puerta y podrás salir.

VERSALLES

¿Qué hago con el cuadro?

Raquel Claramunt. Barcelona.

Escucha a todos los cortesanos y recorre las habitaciones. Puedes entrar en la capilla, pero no hay nada interesante, sino que es en la sacristía donde lo hallarás: es una de las puertas que se encuentran junto al altar mayor. Mira los cuadradillos pequeños y coge una llave y un grabado. En el suelo encontrarás también un cordón. Sal de ahí y dirígete hasta el salón en donde se encuentra el cardenal. Verás una nota si te acercas al cuadro "La familia de Darío a los pies de Alejandro": para poder alcanzarlo necesitarás ayudarte del taco de billar. Puedes encontrar a M. Bontemps en una sala contigua a la habitación de las curiosidades. Habla con él. Vuelve a la sacristía y habla con el confesor del Rey. Enséñale el panfleto contra la religión. Ve a ver al cardenal que está en la habitación donde encontraste el panfleto en el marco del cuadro. Enséñale el panfleto e insiste en ello: te dirá que vayas a la sacristía a hablar con el confesor del Rey. Enséñale el panfleto y haz lo que te diga. Cuando haya sido descifrado, dale el texto y el grabado. Llévale el panfleto a M. Bontemps, pero para ello deberás llevarlo primero al cardenal y de nuevo al confesor antes de entregárselo. Ve hasta el salón de la Guerra.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



el CD·ROM de los juegos®

2

Otros 300 alucinantes juegos para PC,
listos para jugar directamente desde el cd-rom.



100%Castellano

PC-CD ROM | WINDOWS™95 | 98



www.newsoft.es
Telf. 902 414 414

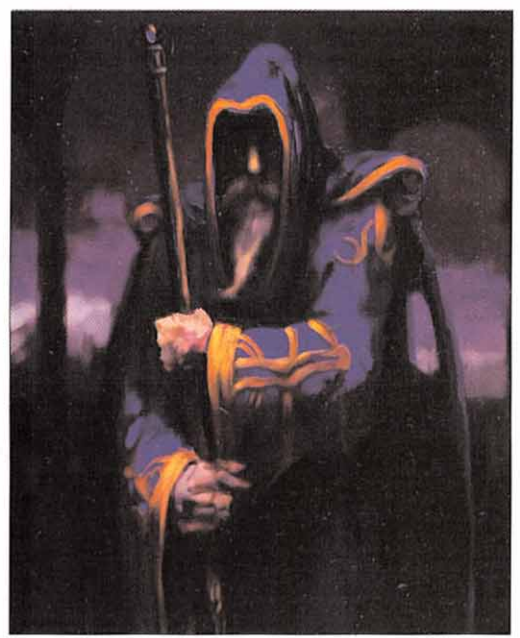
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Privaciones En Pos Del Bien Universal

En estos meses en que oscurece tan pronto, uno siente ganas de buscar el refugio del hogar y de su confortable salón, y no de salir a la intemperie a arriesgar la vida en causas perdidas o de difícil encuentro. Si es que están locos estos maniacos...
Sólo a nosotros se nos ocurre, bajo la lluvia y la nieve, ir a buscar monstruos con los que enfrentarnos para salvar mundos, continentes o simplemente aldeas. Menos mal que tenemos este foro donde ponernos a cubierto durante unos momentos para compartir historias con los que muestran los mismos indicios de carencia de seso que nosotros.

¿Por qué, a ver, qué mente calenturienta se va a ir a la Tierra postnuclear, abandonando las comodidades de la presente, sólo porque una aldea esté en extinción y haya que buscarle un remedio? Pues a todos los maniacos que han optado por «Fallout 2». Por cierto, que sois varios los que dais una explicación al tiempo que ha tardado el jueguecito en despegar. Al parecer, el juego ha sido publicado sin traducir a nuestro bello idioma, con lo que a sus dificultades se han de añadir las que ocasiona el inglés. Pero sobre ello me extenderé luego a gusto.

Parajes no tan desolados pero igual de arriesgados presentan las alternativas de aventura, como «M&M VII», que por primera vez visita nuestra lista, «Lands of Lore III» y «Return to Krondor». Todos ellos son poco recomendables para quienes disfruten oyendo llover desde debajo de un montón de mantas.
Como tampoco lo es «Baldur's Gate», aunque éste ofrece espectaculares vistas de la playa y a lo mejor la oportunidad de bañarse en las procelosas aguas de la Costa de la Espada, que no del Sable, según me comenta Adolfo Aymar. Por curiosidad,



también me informa de que Wyvern se traduce por Draco y Hobgoblin por Farfullero. Pues qué quieres que te diga, no me parecen buenas traducciones y me gusta más el nombre original. La de Draco todavía, aunque Wyvern suene a otra cosa (un Wyvern es un dragón con dos patas, alas y cola peluda). Pero la de Hobgoblin, que es una especie de "goblin" (duende) pero de aspecto más terrible, no me gusta nada: al fin y al cabo, farfullero es quien farfulla y no se identifica con una raza ni de lejos. Cierro ya esta introducción, más jugosa que de costumbre, recordando que «Ultima Ascension» y «Planescape: Torment» constituyen las novedades potenciales que con más probabilidad

CalabozoLISTA

Los primeros puestos permanecen invariables, con «Baldur's Gate» sacando la mejor tajada en su duelo con los «Fallout», con el segundo de los cuales la diferencia se estrecha a cada paso. Las sutiles diferencias aparecen a partir del cuarto puesto, ocupado por la nueva entrega del «Might & Magic», que aparece por fin entre los cinco destacados, y que es de suponer que seguirá mirando hacia arriba. Y en el quinto, tenemos la visita de un viejo conocido, «Lands of Lore», que desbanca por este mes a sus continuaciones en vuestras preferencias. La batalla toma ahora un cariz a tres bandas, como se preveía, entre «Baldur's Gate», «Fallout 2» y »Might and Magic VII». Cualquiera merece el trono hasta ahora patrimonio exclusivo del primero.

Lista de clasificación PARCIAL

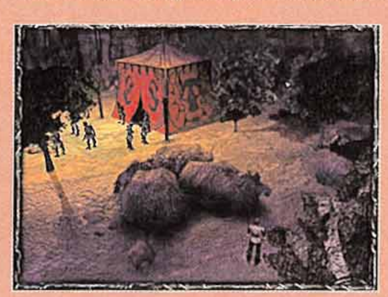
1.-	Baldur's Gate
2.-	Fallout 2
3.-	Fallout
4.-	Might and Magic VI: Blood and Honor
5.-	Lands of Lore

Los JDR en Español

El idioma de los juegos de ordenador, no creo que sea un problema que afecte sólo a los JDR, es un aspecto con varias dimensiones que conviene analizar. Pero antes quiero constatar que, si bien como he dicho es un problema que afecta a todos los juegos de ordenador, es claro que ciertos géneros son los más afectados, debido a su naturaleza muy vinculada al argumento.

Un juego de estrategia, un simulador de deportes o un arcade no tienen la misma necesidad de traducción que un JDR o una aventura. Comparando con otras "publicaciones", como pueden ser libros o películas, la situación es muy desequilibrada. A ninguna editorial española se le ocurre poner a la venta un libro sin haberlo traducido a nuestro idioma, y lo mismo cabe decir del doblaje de series o películas. Pero cosa tan lógica no se les ocurre a las editoras de software. ¿Puede ser por la relación costos de traducción-ventas esperadas? Hombre, es evidente que un juego de ordenador no llega a tener la misma difusión que libros o películas, pero tampoco tienen tanto texto, ni suelen exigir doblaje, por lo que parece una relación compensada. Sin siquiera entrar en consideraciones culturales, tan de moda, sobre la protección del idioma ante el colonialismo del inglés, es que resulta una falta de respeto al cliente no dar un producto de forma que éste pueda consumirlo. Máxime, teniendo en cuenta que en ocasiones se traduce únicamente la caja o el manual de instrucciones, con lo que incluso se induce al engaño.









Y me abstengo de entrar a valorar la calidad de las traducciones, tema sobre el que también se podría tratar largo y tendido; conformémonos de momento con conseguir la traducción.

Aún queda otro aspecto digno de mención. El uso de CD-ROM (y de DVD) como soporte de los juegos posibilita, dada su gran capacidad, que los juegos puedan ser completamente hablados: lo que dice un personaje ya no sale escrito en pantalla, sino que lo oímos por nuestros altavoces. La carencia de doblaje en este caso hace que el juego sea impracticable. Sin renunciar a lo dicho sobre la falta de respeto que supone no traducir un juego, si éste es textual, uno se puede apañar con un diccionario e ir sacando el juego.

Pero si es oral, entonces el nivel de inglés exigido para poder "amortizar" el juego es tan elevado que queda fuera del alcance del jugador medio. Además, no es un inglés fácil, ya que lo que ocurre en las aventuras no es lo normal de la vida cotidiana –no serían aventuras si así fuera–.

Termino este mini apartasdo concretando tras el alegato: me parece poco serio que se hayan publicado de la forma en que lo han sido «Return to Krondor» y «Fallout 2». Y sus casas editoras se merecen no vender ni una escoba de los citados. Fin de la pataleta.

amenizarán nuestros próximos meses. Aunque ya se oyen rumores de «Tales of the Sword Coast», ampliación de «Baldur's Gate», que parece ya estar disponible por aquí. Hala, os toca.

OTROS MANIACOS

Hace unos meses se planteaba en esta reunión la existencia de un límite en la experiencia que pueden conseguir los protagonistas de **«Baldur's Gate»**. En efecto, estos no pueden superar la cifra de 89 000 puntos. No deja de ser raro que exista un límite así, es el primer JDR en que lo veo. Y no alcanzo a entender su utilidad. A los diseñadores les hubiera sido más fácil –y además hubieran conseguido una aventura más divertida– limitar el número de enemigos que salen aleatoriamente, de tal forma que matando a todos los bichos del juego pudieras obtener como mucho esos 89 000 puntos. Si han dejado que existan infinitos seres, es lógico que tengan que dejar que se adquiera infinita experiencia.

Y como hecha la ley, hecha la trampa, existe al parecer un sinnúmero de programitas en Internet que permiten eliminar el absurdo límite. Santiago Martínez, de Madrid, nos habla de un Axe20 que, tras ejecutarlo, eleva el máximo a 1 000 000 de puntos; se puede descargar desde una dirección a la que se llega partiendo de http://www.cyberjag.com/baldur. Rubén Hidalgo, de Erandio (Vizcaya) ha encontrado un programa similar en la propia página de «Baldur's Gate», que supongo no tendréis dificultad en encontrar. Dicho programa elimina totalmente ese límite.

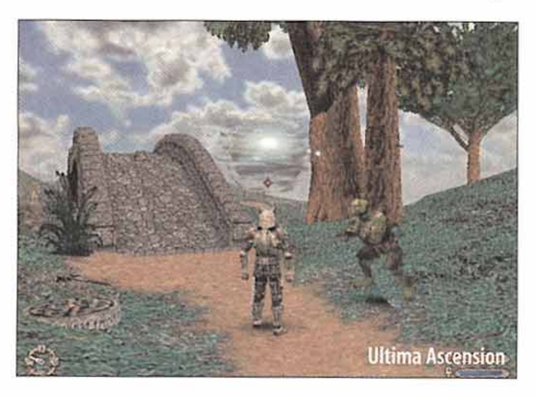
Uno de los JDR que menos frecuentan nuestra reunión, por causas fáciles de imaginar, es **«Return to Krondor»**. No obstante, de él nos habla Pablo Sancho, ya que está atrapado en el nada agradable pueblo de Haldon's Head, en las proximidades de la Punta de la Viuda. Aparte de los misterios que de aquí dimanan, los vecinos están sufriendo una invasión de vampiros, la vecindad de una bruja y la presencia de un telepredicador en directo. Vamos, buen sitio... para pirarse de él.

Pablo ha acabado con los vampiros, y ha desenmascarado al clérigo, pero carece de pruebas concluyentes. La única pista se la da Merrick, tras haber curado a su hija, quien le informa de que tal vez Ward, el tendero, pueda saber algo más. Sin embargo, Pablo visita Ward en su tienda y no consigue nada de sus labios. ¿Has probado a echar un vistazo al género con que comercia? Revisa bien sus estanterías y quizá se vaya de la lengua. Pablo distribuye sus puntos entre «Baldur's Gate», inevitable, y el «Return to Krondor» de sus desdichas, dando cuatro al primero y dos al segundo.

Santiago Sánchez, desde Tarrasa (Barcelona), no comparte lo expuesto en reuniones pasadas bajo el nombre de "Melancolía" –¿os acordáis el resto? Sobre que los JDR de ahora son más fáciles que los de antes–. De hecho, afirma que no puede estar más en contra. En su opinión, juegos como «Eye of the Beholder», «Bloodwych» o «Ishar» no eran más que aproximaciones burdas a juegos de rol. "Recuerdo mi frustración ante las típicas puertas que no se podían abrir (...). Si algo odiaba en un JDR era perder horas en aburridas búsquedas por pasadizos en busca de la llave de turno o descifrando la combinación de las palancas tal y cual". Tampoco son, en su opinión, JDR «Diablo» ni «Final Fantasy VII». "Y aunque «Baldur's Gate» es superior en gráficos y medios a «Fallout», es peor juego de rol, ya que te limita mucho más". Así, parece deducirse que para Santiago lo principal en un JDR es que te deje libertad de acción. Hay queda eso. Y los demás, ¿estáis o no de acuerdo, con Santiago o conmigo? A ver si se anima el debate.

Tras echar un poco de leña a este fuego, ya que los que estáis cómodamente en vuestra casita seguro que tenéis calefacción central, llega el momento de la despedida. Hala, a la camita, y no os preocupéis por los compañeros que están dejándose la vida para que el mundo sea un poco mejor. El próximo mes, más.

Ferhergón


Ultima Ascension



Neverwinters Nights


Ultima Ascension



Neverwinters Nights



Mig Alley (I)

Durante varias entregas vamos a analizar este fantástico simulador de combate de la Guerra de Corea. En estas páginas encontraréis una detallada descripción de «Mig Alley» respecto a los aspectos técnicos –gráficos, sonido, modelo de vuelo, etc.–. El mes que viene hablaremos de otros aspectos bien diferentes.

Los **primeros** jets

• Compañía: **EMPIRE** • Disponible: **PC**

Procesador: Pentium 166 MHz • RAM: 32 MB • Disco Duro: 400 MB
• Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, Internet, serie)

En «Mig Alley» tendremos la oportunidad de sobrevolar Corea –muchos otros nos la han dado ya anteriormente–, y participar en una variada serie de misiones y campañas de guerra. Los cazas son los primeros aviones a reacción americanos y soviéticos. Podremos volar los F-86 Sabre –en varias versiones– y los Mig-15 Fagot, aunque también hay la posibilidad de pilotar algún recuerdo de la Segunda Guerra Mundial, como los P-51 Mustang.

MODELO DE VUELO IMPECABLE

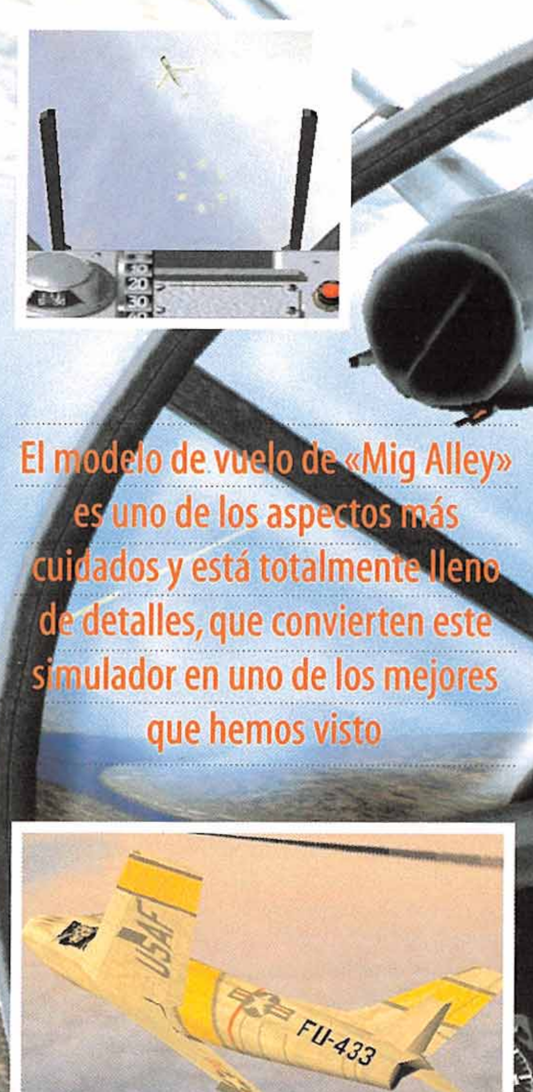
El modelo de vuelo de «Mig Alley» es uno de los aspectos más cuidados y llenos de detalles de este simulador. En nuestras manos está la posibilidad de ajustar la calidad del vuelo para hacer más difícil o más fácil el vuelo, pero sobre todo lo bueno de esto es que podremos ajustar también el de los enemigos, con lo cual podremos igualar perfectamente las características del enemigo a las nuestras y hacer el combate mucho más equilibrado.

Durante el pilotaje de estos aviones podremos esperar cualquier contratiempo, dependiendo de la pericia y habilidad del pilotaje. Podremos entrar en pérdida, entrar en la turbulencia de cola de nuestro avión objetivo, perder paneles del fuselaje si forzamos las estructuras del avión y, por supuesto, sufrir daños por el fuego enemigo en cualquier parte de nuestro avión. Esto hace que el vuelo sea tremendamente realista y la dificultad del pilotaje alta, muy alta. Por supuesto, todas estas vicisitudes pueden sufrirlas también los aviones controlados por el ordenador, con lo cual podremos forzar a que los perseguidores entren en pérdida o pierdan la posibilidad de hacer puntería si le envolvemos en nuestras turbulencias de cola. Todos estos detalles del modelo de vuelo nos harán entender rápidamente porqué no podemos forzar un largo giro cerrado, ya que el avión sufrirá una barbaridad, tanto que tal vez luego no se pueda recuperar y las vibraciones hagan el combate casi imposible. O cómo evitar las alturas excesivas, ya que hacen que estos aviones se vuelvan totalmente inestables en cuanto a las prestaciones del motor. Incluso habrá que tener cuidado con respecto a los picados fuertes, ya que tal vez no podamos recuperar el avión de su caída.

En definitiva, que el modelo de vuelo es excelente, soberbio en la calidad de realismo. Sólo hay un detalle que nos parece extraño, y creemos que está causado por el uso de un motor de modelado basado en aviones de la Primera Guerra Mundial –Rowan y Empire Interactive son los creadores de «Flying Corps», y ese simulador ha sido y es base para muchos de sus posteriores productos–. Tanto al aterrizar, pero sobre todo al despegar, los aviones no se comportan del todo como una avión a reacción. Cuesta creer que para despegar uno de estos aviones sólo haya que dar gas al máximo y esperar a que la velocidad los levante y entonces tirar del joystick. Recuerda más bien a la respuesta de un biplano que a la de un monoplano pequeñito de escasos planos de sustentación.

La inteligencia artificial de los pilotos manejados por el ordenador es bastante buena, lo que hace el juego bastante competitivo e interesante





El modelo de vuelo de «Mig Alley» es uno de los aspectos más cuidados y está totalmente lleno de detalles, que convierten este simulador en uno de los mejores que hemos visto

LOS SOVIÉTICOS

Con respecto a los aviones soviéticos, los Mig-15, tienen una pequeña desventaja con respecto a los americanos. Su armamento consiste en un cañón de 37 mm y un juego de ametralladoras de 23 mm, con una baja frecuencia de disparo que hace difícil el acertar a otro jet en un combate cerrado. Ahora bien, si nos vemos alanzados por los proyectiles del cañón, entonces con toda seguridad que los daños serán considerables. Una sola bala de cañón puede hacer perder la cola de a un Sabre, suficiente para tumbarlo al suelo. Y la inteligencia artificial de los pilotos soviéticos es bastante buena, por cierto.

Un buen ejemplo es que aún marcando buenas maniobras de evasión –una tijeras, por ejemplo, o salir de su envolvente de giro– en algún momento nos podemos ver alcanzados por una buena ráfaga de proyectiles lanzados en un disparo de deflección –disparo por delante del objetivo, calculando su velocidad y dirección para hace que sea el avión el que encuentre los proyectiles y se meta en su trayectoria–. Incluso si somos nosotros los que llevamos la voz cantante en el combate y estamos a la cola de un soviético, en un momento dado puede salir con un reverso fuerte y escapar de nuestro campo de visión mientras nosotros intentamos controlar el avión, nerviosos a causa de las turbulencias generadas por su cola su estela de calor. Aún así no son superpilotos, y si nos acercamos bien a su cola y mantenemos el avión en su trayectoria, una buena ráfaga los deja fuera de inmediato.

En general, la inteligencia artificial de los pilotos manejados por el ordenador es bastante buena, lo que hace el juego bastante competitivo e interesante.

CALIDAD, NO EXIGENCIA

Los gráficos del juego son bastante buenos, aunque en el mercado hay simuladores con un despliegue gráfico aún mejor que el de «Mig Alley». La calidad de la aceleración 3D es muy buena, y permite mantener un mínimo de 20 cuadros por segundo aún con una alta carga de gráficos en pantalla. Los aviones están bastante bien representados, aunque su silueta es algo engañosa ya que son un poco poligonales y sus texturas bastante suavizadas hasta el punto de perder detalle. Aún así, son suficientes para poder ambientar al máximo el vuelo y las vistas externa y tienen calidad de sobra, permitiendo mantener un alto refresco de pantalla hasta con unos 30 aviones en el escenario. Este detalle se agradece cuando hay que dar escolta a bombarderos y aparecen los Migs en escena. Son tantos aviones que la fluidez de pantalla se hace necesaria para no perdernos entre esa maraña.

El terreno desde la altura es soberbio: digitalización a partir de fotos de satélite. El problema ocurre –como últimamente en muchos sims– cuando estamos a baja altura. El suelo carece de relieve: los árboles son planos, las ciudades son planas y sólo los edificios e instalaciones militares, así como objetivos terrestres, se mantienen en una estructura 3D. Esto hace que el volar bajo sea complicado, ya que el cálculo de distancias a vista se hace muy difícil. Como durante el combate no disponemos en pantalla de los instrumentos de vuelo –hay que perder el campo visual para poder consultarlos–, leer el altímetro se hace difícil, pero al menos se puede activar una opción de información en la parte baja de la pantalla con la velocidad, altitud y rumbo, así como las comunicaciones de la radio.



El efecto G

Bienvenidos de nuevo a la columna de opinión de la Escuela de Pilotos. Supongo que todos vosotros estáis familiarizados con el termino gravedad y el significado de las Gs. Pero, ¿alguno de vosotros ha sufrido alguna vez nueve Gs positivas? Supongo que una minoría, pilotos militares nada más.

"A nueve Gs, no se puede mover ni un sólo músculo. Tus manos y brazos se vienen abajo y tu cabeza pesa 100 libras más". Mayor Matt Modleski, piloto de F-16 - Ala 147º, Siracusa N.Y. El concepto "G-lock" es la abreviatura que define la pérdida de consciencia al someterse a altos valores de gravedad. Muchos aficionados a los sims creen, erróneamente, que el "G-lock" es sólo la pérdida de visión en forma de túnel, y una eventual pérdida de la consciencia. Pero nada más lejos de la realidad.

Para hacer una maniobra de altas Gs, el piloto debe concentrarse mucho y tratar de mantener la lucidez. El exceso de Gs muchas veces es seguido de una crisis simultánea de pánico, y en esos momentos en pocas cosas se piensan más que en salir de esa situación a costa de lo que sea. Esto conlleva un riesgo evidentemente. Este efecto, gracias a Dios, nosotros no lo podemos sufrir en nuestra confortable silla o sillón. Tal vez la única manera de desmayarse frente a un ordenador es por exceso de horas delante de él. Además, y tal como se ha escrito antes, los músculos no se pueden mover debido a que nuestras extremidades y cabeza en ese momento pesan 10 veces más. Esto afecta directamente a la visión, que no sólo se reduce por el efecto "blackout", sino porque además no podremos mover la cabeza con facilidad. Esto sí que es fácil de modelar, pero hasta la fecha ningún sim lo ha contemplado, así que seguimos sentados en nuestro magnifico sillón y con un café... todo ventajas.

Actualmente, además de un fortísimo entrenamiento físico, los pilotos de combate visten trajes especiales para evitar los shocks por un exceso de Gs. Estos trajes regulan el flujo sanguíneo en las extremidades, y en caso de altas Gs, hacen que todo el flujo sanguíneo se mantenga en el tronco y en la cabeza, con lo cual dan la posibilidad de poder mantenerse consciente. Pero a su vez, estos trajes hacen aún más difícil el movimiento de las extremidades. De nuevo estamos en ventaja... nuestro fantástico sillón, el café, y ese jersey viejo de nuestro padre... ¡ah! y el CD de U2 sonando a toda pastilla... ¡delicioso!

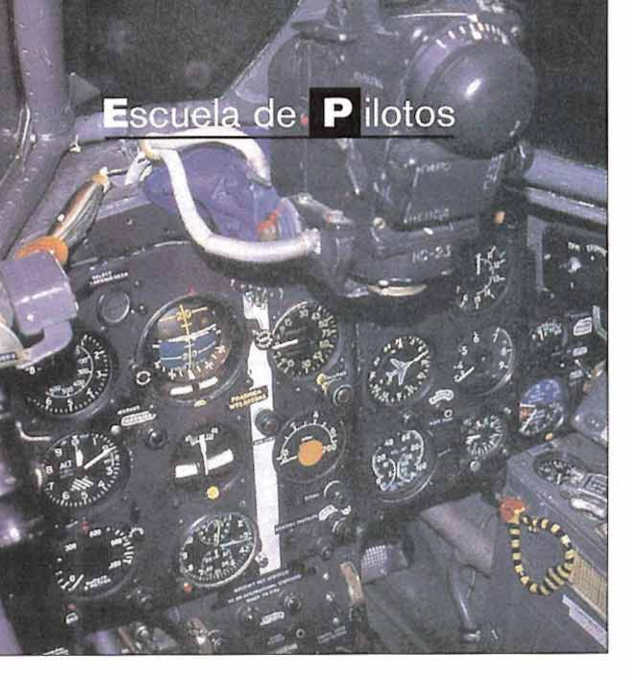
También es verdad que hay un mito-rumor de que los pilotos rusos no usan el traje anti-Gs. También es verdad que esos tipos beben líquido de frenos cuando se ha acabado el vodka. En serio, los rusos lo usan, y además de altísima calidad, y aunque es verdad que la elección está en el piloto, casi todos los llevan.

Otro efecto consecuente que provocan las Gs es la fatiga del piloto. Cuanto más tiempo está sometido un piloto a altas Gs, más temprano empezará a sentir los efectos del desmayo, y más tardará en recuperarse. Pocos sims han modelado esto. Que recordemos, el más reciente es «Falcon 4.0». En este sim podemos estar unos 20 ó 25 segundos en el final del túnel oscuro antes de perder el control. Pero si abusamos de los giros cerrados y los acelerones, este tiempo se reducirá considerablemente, y además sufriremos los efectos más rápido e incluso a menos carga de Gs. También si descansamos entre medias de estas maniobras, entonces el sim evalúa que el cansancio será menor.

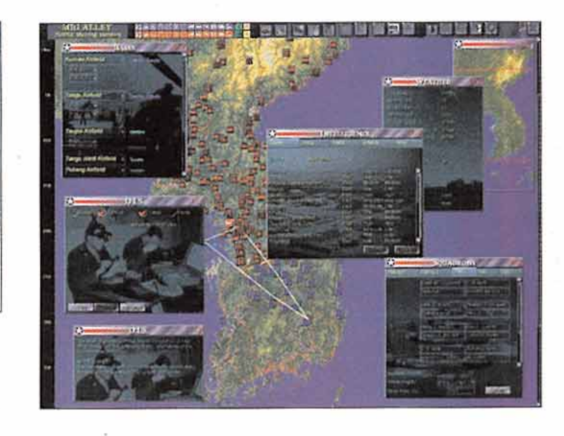
Pero lo que sí está claro es que en nuestra experiencia, perdemos más combates por errores propios que por las altas cargas de Gs... –y cuando se acaba el CD de U2, ponemos algo de pop español... las ventajas son claras–.

Por estas razones, cuando algunos amiguetes o lectores me dicen que ellos eliminan la opción de no volar con el "G-lock", nos hierve la sangre. Mientras la inteligencia artificial del sim hace que los enemigos y wingmen sufran este efecto, nosotros lo eliminamos. ¡Caramba! No parece muy justo, sillón, café, musiquilla... y encima superhombres. En fin, si queremos sentirnos pilotos de verdad, deberemos conectar siempre el "G-lock", y aprender a volar con él. Vigilad las seis.

Hasta el mes que viene.







El modelo de edición de la campaña es soberbio. Puede ser tan simple o complicado como nosotros queramos y está todo, absolutamente todo, bajo nuestro control

Evidentemente, unos buenos gráficos necesitan de unos excelentes sonidos para hacer una buena ambientación. «Mig Alley» posee una de las mejores bases de sonidos que hemos visto, sobre todo en el aspecto de las comunicaciones de radio. Tanto el avión como el armamento están bien representados. Las comunicaciones son excelentes, además de estar en español, cosa que se agradece una barbaridad. El sistema de radio es completísimo, y a la vez no muy complicado. Permite dar una gran variedad de órdenes y voces, pero a la vez sus menús son simples y con dos pasos se llega a la comunicación deseada, con lo cual es fácil acordarse de cómo hacerlo en una situación tensa y no perder mucho tiempo en la búsqueda de interminables submenús para dar una orden determinada.

Las conversaciones entre pilotos, o torre y piloto, son convincentes y ajustadas al momento adecuado. Los otros pilotos en situación de combate muestran valor y coraje cuando se trata de atacar, y a la vez angustia y desesperación si son derribados o su situación es difícil. Tal vez el único punto negro en este apartado es que no hay filtración de canales. Es decir, que podemos oír todos los aviones a la vez, con lo cual, en el caso de misiones muy pobladas, a veces es un poco desesperante, pues el flujo de información se satura, y sobre todo poco realista si estamos sobre la frontera china y las radios deben de estar en silencio para evitar escuchas.

SUMMUN DE LA EDICIÓN

Las misiones existentes en «Mig Alley» –como en casi todos los sims– van desde la acción inmediata, pasando por una variada serie de misiones individuales que hacen las veces de entrenamiento; hasta las misiones de cinco campañas dinámicas diferentes. Además, podremos participar como comandante supremo de las fuerzas aéreas, coordinando todos los aviones disponibles, desde bombarderos hasta cazas. Controlaremos las misiones, daremos prioridad a unas y elegiremos qué armamento, aviones y objetivos serán los asignados a las misiones. Se pueden controlar y crear misiones de bombardeo, de supresión de baterías AAA, de escolta, de supresión de patrullas aéreas enemigas, etc. Todos los parámetros son plausibles de ser modificados –armamento, número de aviones, rumbos, altitud, etc.–.

Realmente este modelo de edición de la campaña es soberbio. Puede ser tan simple o complicado como nosotros queramos, y está todo, absolutamente todo bajo nuestro control. Es más, las misiones creadas pueden grabarse y ser incorporadas posteriormente para repetirlas en la campaña si se considera conveniente, ya que los enemigos también son muy dinámicos y reestructuran y arreglan los daños.

Muchos sims deberían aprender de este tipo de editores de campaña. Si hay una queja es que la edición de misiones es algo compleja, ya que hay demasiadas opciones a considerar, pero está claro que más nos quejamos cuando no las hay.

«Mig Alley» es uno de los mejores sims que han caído en nuestras manos. No posee gráficos perfectos, pero su sistema de campañas dinámicas y sobretodo su sistema de control absoluto sobre todos los aspectos de una misión, lo convierten en un juego excelente. La posibilidad, por tanto, de modificar y decidir a nuestro antojo convierte a «Mig Alley» en uno de los mejores juegos de estrategia aérea vistos, y si además luego nos podemos subir en un avión y pilotar, apoyados por un modelo de vuelo superrealista, pues mejor que mejor.

Ahora bien, en nuestra opinión, lo mejor de «Mig Alley» es que nos ha dado la oportunidad de vivir una época mítica de la aviación, madre de lo que se conoce hoy por aviación moderna. Una oportunidad de volar en unos aviones fantásticos, deliciosos, nerviosos y con temperamento. Una oportunidad de participar en un conflicto bélico que nunca antes se había visto reflejado en un simulador... Bueno, sí, una sola vez con el genial «Chuck Yeager Air Combat» de EA, pero eso fue hace muchos años... demasiados. Bienvenidos a Corea, la fiesta acaba de empezar.

G. "SHARKY" C.

Un poco de historia

En la Guerra de Corea, durante el invierno y la primavera de 1951, las Fuerzas Aéreas de la China Comunista organizaron una enorme ofensiva contra las fuerzas aéreas de las Naciones Unidas. El aérea donde se desarrolló dicha ofensiva, al Norte de Corea, en la frontera con el territorio chino, fue conocida como MIG ALLEY. Las fuerzas aéreas americanas organizaron una fuerte contraofensiva con el objetivo de suprimir la supremacía aérea china, eliminando sus aeródromos, bases y escuadrones aéreos.

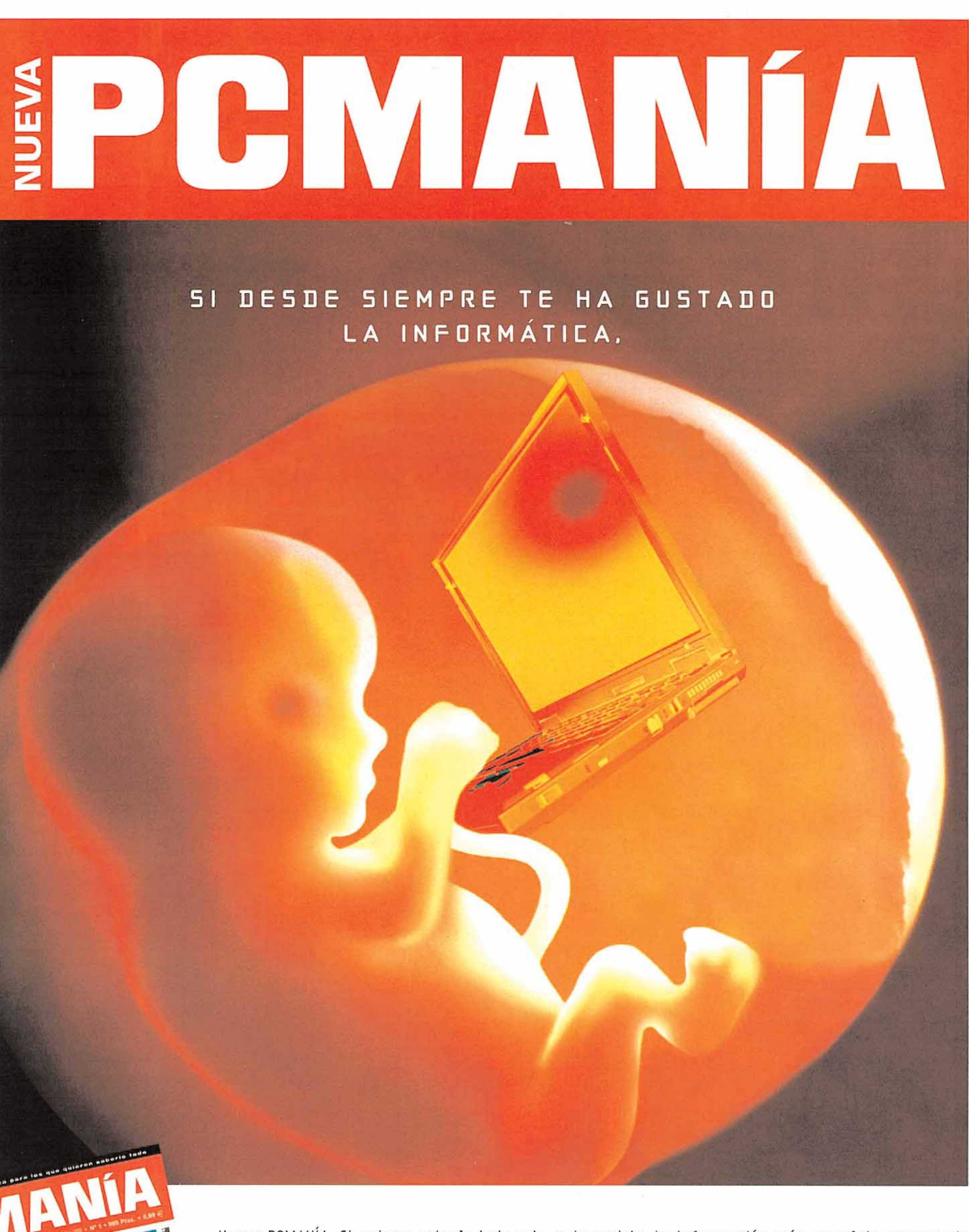
Durante este guerra, unos 45 000 Guardias Aéreos repartidos en 22 alas y otras unidades, fueron incorporados a filas. Las primeras unidades llamadas fueron las alas de Caza-Bombarderos 136° de la Guardia Aérea de Texas. Volando en los F-84E, estas unidades se desplazaron a Japón en 1951, y poco después fueron los primeros en entrar en combate en Corea. En junio de 1951, los escuadrones de caza-bombarderos 136° y 182° recibieron la orden de escoltar un grupo de bombarderos B-29 sobre Corea del Norte. El 26 de junio de 1951, los pilotos del 182° escuadrón, escoltando los B-29, entraron en combate con cinco Mig-15. Era la primera vez en la historia de la aviación en la que un combate aéreo se producía entre aviones de reacción, y era la primera vez que la rivalidad soviético-americana se despachaba en el aire. A pesar de que los pilotos americanos eran relativamente nuevos en este tipo de combates, los pilotos del 182° consiguieron poner en fuga a los Mig, derribando uno de ellos. Desde entonces, estos escuadrones de vuelo han sido considerados parte de la élite de los pilotos americanos y hoy en día mantienen ese alto nivel, habiéndolo demostrado en la Guerra del Golfo, manteniendo la supremacía aérea con los F-16 Falcon. «Mig Alley», nos ofrece la oportunidad de integrarnos en este grupo de pilotos expertos y ases de la aviación y disfrutar del pilotaje de algunos de los aviones más carismáticos y deliciosos de los tiempos de la aviación moderna. Con el glamour de los combates de la Segunda Guerra Mundial, sin misiles, ni radares, ni complicados sistemas electrónicos y digitales, pero con las ventajas de volar en un caza de reacción, pilotar un Sabre o un Fagot es una de las mejores experiencias que se pueden tener delante de un PC, sobre todo si la oportunidad nos la da Empire, auténticos artistas de la simulación de combate aéreo.

puntuación

TECNOLOGÍA:	84
ADICCIÓN:	93

Es un gran programa de vuelo con una excelente simulación del modelo de vuelo. Los gráficos no son los mejores para un sim moderno, pero permiten un alto refresco de pantalla. Por fin alguien nos ha llevado a la guerra de Corea, una de las épocas más míticas de la aviación militar. Volar un Mig 15 ó un Sabre 86 es todo un acontecimiento.

87



Nueva PCMANÍA. Si quieres saberlo todo esta es tu revista. La información más completa y avanzada sobre el mundo de la informática. Este mes, comparativa de impresoras a color desde 15.000 ptas., información sobre el SIMO, Siggraph 99, análisis de Flash, lo último de Macromedia para animaciones web, test de tarjetas 3D, nuevos procesadores Athlon, guía Photoshop de retoque, el virus Monopoly, y las 50 direcciones más interesantes de Internet.

Además, primera entrega de la "Biblioteca Práctica PCMANÍA" y dos CD-Rom," Viaje al pasado" y "CD Rom Demos"con la versión 4.0 de las Norton Utilities.

Nueva PCMANÍA, para los que quieren saberlo todo.



BYTE Connection

U.W.E.B.

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeunte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.

Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

Aunque uno ya es un consolidado espía informático –de pelo en pecho, abrigo y gafas oscuras y micrófono con cable incrustado en la oreja– y ha crecido de mano de la tecnología paso a paso –de la lámpara al transistor, del cohete de feria al transbordador espacial y de la radio en blanco y negro a la biblioteca Internet por fascículos–, y a estas alturas es ya difícil dejarse espantar por cosas tan convencionales como un reloj de pulsera que cante ópera o un ordenador portátil de pantalla hinchable, a veces, a la vuelta de la esquina, los ojos se ponen del diámetro de una taza de café con leche –igual que a mi colega Paco le sucede al escuchar esos discos compactos que se incluyen en la revista Factory con música de corte vanguardista y raras misivas subliminales de trasfondo– cuando te encuentras cara a cara con algo que "vía desconocida" te envían en tiempo real a la pantalla del ordenador personal.

U.W.E.B., las siglas de "Uncle Willie's Eye Ball" –o lo que es lo mismo "EL GLOBO OCULAR DEL TÍO WILLIE"– es algo así como una organización camaleónica de desconocida procedencia, que se dedica a propagar sus páginas electrónicas virtuales –no se pueden almacenar– por puntos concretos y estudiados del planeta con la intención de divulgar sus mensajes de noticias y publicidad subversivas de sus ventanas gráficas. "EL OJO DEL TÍO WILLIE LO VE TODO, TU TRABAJO, TU FAMILIA, TU SALITA DE ESTAR Y LAS COSAS QUE COMES... ¡ES UN AVISO!". Estos mensajes desfilan con un aire de control y observación similar al que Orwell relataba en su novela «1984» con el Gran Hermano que siempre observa a una sociedad que ha sido despojada de rasgos humanos en pro del avance tecnológico-maquinal. "¡COMPRA O MUERE, ES LA LEY Y EL ORDEN! SI NO CONSUMES ERES UN PARÁSITO DE LA SOCIEDAD, VEN CON NOSOTROS Y TE RECICLAREMOS".

De las cinco páginas que he visto –mientras estaba buscando información en la red o cuando charlaba en privado con amigos de otros países–, en todas ellas abundaban grotescas imágenes y fotografías de ejecuciones y torturas mezcladas sarcásticamente con irónicos dibujillos y comentarios como: "... USTED ES EL PRODUCTO, NOSOTROS LA FÁBRICA...", o "... ¡TODO ES FALSO: LOS NIÑOS PROBETA, LOS INSECTICIDAS, EL AGUJERO DE LA CAPA DE OZONO, LAS GUERRAS QUÍMICAS, EL PASEO POR LA LUNA Y LAS VACAS ENANAS. LO ÚNICO VERDADERO ES QUE CUANDO SALES A LA PUERTA DE TU CASA ERES UNA PIEZA MÁS DEL PUZZLE Y DE AHÍ NO PUEDES ESCAPAR". También se encuentran en ellas diversos "collages" con marcas de productos publicitarios, coches, chicas desnudas, muñecos de acción, recortes de películas de terror y ficción, hasta me parece recordar a algún que otro personaje de la Warner gritando aquello de "... ESO ES TODO AMIGOS" y también fotos de los presidentes de Estados Unidos saltando a la comba encima del mundo y alguna que otra imagen del hongo nuclear aliñada con recortes del tipo "... ¡ES SÓLO ROCK 'N' ROLL, PERO ME GUSTA!" y "... LA VIDA NO ES MUY LARGA... ¡SI ADEMÁS TE AYUDAN!". Por lo que se puede a simple vista deducir de esta organización, corporación o lo que sea, es que además de posiblemente estar capitaneada por un colectivo de individuos bastante inteligentes, por medio de sus páginas, textos e imágenes intentan hacer un poco de crítica social y repelente anti-todo lo que nuestra actual sociedad consumista ha construido frente a la pasividad con el resto de los temas humanos que merecen más importancia que la de simplemente preocuparnos por digerir lo último en producto y tecnología.

Me recuerdan a aquellas historias allá por los años sesenta y setenta, que hablaban de los "HOMBRES DE NEGRO" que eran unos personajes con apariencia humana –chaqueta, sombrero y gafas de color negro, de ahí su nombre y la idea del reciente film «M.I.B.», pero de posible procedencia extraterrestre, que se aparecían en los Estados Unidos a pequeños colectivos de personas –granjeros, labradores, caminantes de autopista etc.–, para hablar con ellos unos instantes y avisarles de que estaban allí para protegerlos y para avisarles del peligro de la raza humana y su poder de autodestrucción.

Así que bueno, si algún día y frente a la pantalla de vuestro ordenador aparece una página del "OJO DEL TÍO WILLIE", lo que mejor podéis hacer es no asustaros y captar lo subliminal y profundo de sus mensajes, porque tal vez sea para bien. Y no lo olvidéis: "EL GLOBO OCULAR DEL TÍO WILLIE SIEMPRE TE ESTÁ OBSERVANDO... HASTA CUANDO ESTÁS METIDO EN TU BAÑERA DESNUDO..."

Rafael Rueda

DEF CON DOS

DOGMATOFOBIA

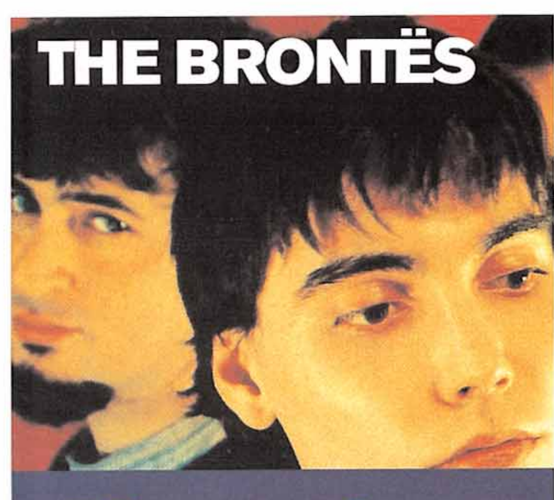
DISCO DOBLE CON TODOS SUS EXITOS
+ 2 TEMAS NUEVOS + 4 REMEZCLAS

DISPONIBLE EN CD Y CASSETTE
DESDE EL 5 DE NOVIEMBRE



Por Santiago Erice

THE BRONTËS



Moontime

Con el álbum «Moontime» ha debutado The Brontës, una banda de Vitoria que en 1 998 consiguió ganar el concurso Imaginarock. Las canciones de este trío –Iñaki Acedo, Iñaki Calzada y Raúl Rama– combinan con naturalidad las guitarras poderosas y unas melodías pegadizas, que encandilan a los seguidores de esa etiqueta más o menos acertada llamada power-pop. Con sencillez, sin alardes innecesarios, con el inglés como lenguaje para la comunicación, sin ejercicios de autocomplaciencia.

L.O.L.A.



Homenajeando con su nombre a una mítica canción de The Kinks, acaba de debutar discográficamente este cuarteto madrileño de letras melancólicas, melodías poperas y rock no estridente. Formado por Isabel Urzaiz, Salvador Ruano, Carlos Rodríguez y Manolo Memé; el grupo busca construir canciones más que epatar al personal con sonidos a la última, cree en la intensidad más que en la agresividad, y edifica unas composiciones muy trabajadas y compactas equidistantes tanto de la babosidad como de la distorsión estridente.

La Inspiración está en el trabajo

LA UNIÓN

Después de tres discos de experimentación maquinera y vanguardista –que queda muy bien para el aprendizaje del músico, pero que como no se tararea en la ducha mosquea a sus fans– La Unión ha vuelto a sus orígenes más genuinamente pop –lo que también ha alegrado a las emisoras de radio-fórmula, que así poseen números uno para apostar–. El trío ha titulado de forma homónima su nuevo álbum –como si de reiterar la autenticidad de las raíces se tratara– y se ha descolgado con un puñado de canciones donde la melodía ya no se oculta por los efectos especiales; donde las elucubraciones más o menos existenciales han sido sustituidas por unas letras que hablan de personajes arrastrados, mujeres fatales, excesos... Y envolviéndolo todo, el toque elegante de La Unión y de aquellos viejos himnos como «Lobo hombre en París».



Nada más que canciones

EL CASO WINSLOW



Acerca de las causas perdidas

«El Caso Winslow» es una película llena de causas perdidas. Ambientada en 1910, parte de la expulsión de un joven cadete de la Marina, que niega la acusación de robar unos pocos chelines, y la lucha del padre por demostrar su inocencia. Y en torno a este eje central, se mueven otros personajes como los de la madre de la familia, que ve cómo el escándalo del juicio de su hijo arruina una sólida reputación y una existencia tranquila, o la hija Catherine, luchadora por los derechos de la mujer. Con guión y dirección del polifacético y a veces genial David Mamet, «El Caso Winslow» ha sido interpretada por Nigel Hawthorne (actor británico curtido en el teatro), Jeremy Northam («Amistad», «Mimic»), Rebecca Pidgeon (actriz, cantante y esposa de Mamet) y Gemma Jones («Sentido y Sensibilidad»).

EL GUERRERO Nº 13

Basada en una vieja leyenda acerca de unos misteriosos e infernales seres que, amparándose en la noche, devoran a los seres humanos, Michael Crichton –el escritor de best-sellers como «Parque Jurásico», «Acoso», o «Congo»– escribió la novela «Devoradores de Cadáveres». Al cine la ha llevado el director John McTiernan –con un curriculum rodando películas de acción que incluye créditos como «Depredador», «Junga de Cristal» o «La Caza del Octubre Rojo»–, que ha dirigido un plantel de actores encabezado por Antonio Banderas, Diane Vedra, Dennis Storhoi, Vladimir Kulich y Omar Shariff.

Ambientada hace un millar de años, «El Guerrero nº 13» propone seguir el viaje iniciático del joven árabe Ahmed Ibn Fahdlan; su encuentro con doce guerreros vikingos y las aventuras del heterogéneo grupo. Acción en el oscuro medievo y heroísmo para una historia con sus dosis de intriga y humorismo.

Leyendas de los demonios de la noche

DEEP BLUE SEA



La ciencia produce monstruos

En el cine y –por desgracia, en demasiadas ocasiones en la realidad también–, la ciencia siempre produce monstruos. Y hay que reconocer que los de «Deep Blue Sea» son de aúpa: unos tiburones impresionantes a los que se ha manipulado el DNA. Si a esto añadimos una plataforma flotante, unos científicos sin escrúpulos y un tifón tropical haciendo de las suyas, no habrá ningún lector que no sepa a qué se enfrenta si ya tuvo pesadillas con el tiburón de Spielberg. Dirigida por Renny Harlin –la cuarta parte de «Pesadilla en Elm Street», la segunda de «La Jungla de Cristal»– es una película claustrofóbica y de miedo, con espectaculares efectos especiales, interpretada por Saffron Burrows, Thomas Jane, James Todd Smith –conocido en los ambientes del hip hop como Cool J–, Jackeline McKenzie, Michael Rapaport, Stellan Skarsgard y Samuel L. Jackson.

M-CLAN



Usar y tirar

«Usar y tirar» ha titulado su tercer álbum el quinteto murciano M-Clan; un trabajo producido por Alejo Stivel lleno de ironía, rock guitarrero y emociones poderosas. Con sus señas musicales de identidad de siempre –ya van seis años en la carretera–, el grupo ha aprovechado la ocasión para renovar su imagen –léase logotipo– y promocionar sus caricaturas; algo muy propio en una banda que no apuesta por la formalidad y sí por la aceleración del latido del corazón, que no aspira a convertir conciencias y sí a divertir a la peña con una música que ha superado el tópico del rock sureño.

HARDWARE

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: AVENTURAS A CABALLO

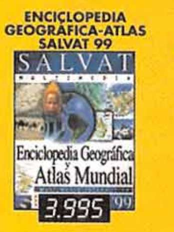

CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI


DINAMIC KIDS 1


DIV 2

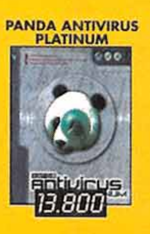

ENCARTA 2000 ATLAS MUNDIAL


ENCARTA 2000 ENCICLOPEDIA


ENCICLOPEDIA GEOGRÁFICA-ATLAS SALVAT 99


LAND DESIGNER 3D


MULTIPACK: BIBLIOTECA CONSULTA PLANETA


PANDA ANTIVIRUS PLATINUM


PINBALL DE LA CIENCIA


STARWARS: EPISODIO 1 - GUNGAN


TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER.


TELETUBBIES


TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO


JOYSTICKS

ACT LABS RS RACING SYSTEM


GRAVIS DESTROYER


GRAVIS GAME PAD PRO




GUILLEMOT RACE LEADER FORCE FEEDBACK


INTERACT PC POWERPAD PRO

THRUSTMASTER TOP GUN PLATINUM












HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster 128 PCI
Disco duro 6.4 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 48X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado mem. W95
Altavoces 90w Primax.

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Intel® Pentium® III 450 MHz	169.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	184.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	219.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	259.900

START

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 40X. Monitor 15''

GARANTÍA 1 AÑO COMPONENTES

Celeron® 400-ZX (128 cache) PPGA	129.900
Celeron® 433-ZX (128 cache) PPGA	134.900
Celeron® 466-ZX (128 cache) PPGA	139.900
Celeron® 500-ZX (128 cache) PPGA	149.900

POWER

Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. CD 48X. Monitor 15''

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® III 450 MHz	189.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	209.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	244.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	289.900

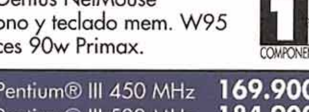
POWER DVD

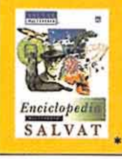
Memoria 64 Mb. D. Duro 6.4 Gb. DVD 40X. Monitor 15''

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® III 450 MHz	229.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	244.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	284.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	319.900

CON TU EQUIPO LLÉVATE **GRATIS** TODO ESTE SOFTWARE*





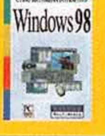












* EXCEPTO MODELO START

AMPLIACIONES

RAM: DE 64 Mb A 128 Mb	22.000	DVD: DE CD LG 48X A DVD 6X	10.000
DISCO DURO: DE 6,4 Gb A8,4 Gb	3.000	MONITOR: DE LG 15" A LG 17"	30.000
CD ROM: 40X A LG 48X	2.500	T. GRÁFICAS: DE SVGA 8 Mb A BANSHEE 16 Mb	5.000

MEMORIAS

SIMM 8 Mb EDO	CONS
SIMM 16 Mb EDO	CONS
SIMM 32 Mb EDO	CONS
DIMM 100 32 SDRAM	CONS
DIMM 100 64 SDRAM	CONS
DIMM 100 128 SDRAM	CONS

DISCO DURO

6.4 Gb. IDE U-DMA2	20.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	22.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	25.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	22.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	24.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	29.990

TARJETAS GRÁFICAS

3Dfx Voodoo3 2000	19.990
3Dfx Voodoo3 3000 AGP	29.990
3Dfx Voodoo3 3500 TV AGP	49.990
3D Blaster TNT2 M64 32 Mb	22.990
3D Blaster Geforce 256	44.990
ATI Rage Fury 32 Mb TV OUT	21.990

SONIDO

Sound Blaster 16 PCI (OEM)	4.990
Sound Blaster PCI Live! Pl. 1024	11.990
Sound Blaster Live! Platinum	42.990
Alt. Primax 90w Mediastorm	2.500
Alt. Primax 120w	4.990
Alt. Primax 240w	6.990

REGRABADORAS

Traxdata 4x4x24 IDE Plus	38.990
Best Buy 4x4x24 IDE	40.490
LG-Goldstar 4x4x24 IDE	41.990
HP 8210i IDE Interno	44.990
Creative 6x4x24 IDE	48.990

CD ROM/DVD ROM

CDR Creative 48x IDE (OEM)	9.490
CDR LG-Goldstar 48x	9.990
DVDR Kit Venture+Space Jam	30.990
DVDR Kit Best Buy 6x36	37.990
DVDR Creative Encore Dxr3 6x	39.990
DVDR Pioneer 6x SLOT-IN IDE	18.990

SCANNER

Primax Colorado 600P (9600)	8.990
Primax Colorado 1200P (19200)	9.990
Primax Col. Direct (9600) USB	14.990
Primax One Touch 5300	14.990
Primax One Touch 7600	19.990
Best Buy 12000D + Diapo	19.990

VIDEO/TV

Easy TV	11.990
Miromedia PCTV	14.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
TV Phone 98 (Avermedia)	18.990
Kit Videoconf. Best Buy V200	20.490
WebCam III Creative (USB)	15.990

MODEMS

Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Supra 56I Pro (PCI)	8.990
Supra 56E Pro	13.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	14.990
US-Robotics 56K Faxmodem	15.490

IMPRESORAS

Epson Stylus 460 Color	20.990
Epson Stylus 660 Color	21.990
Epson Stylus Photo 700	33.990
Epson Stylus 760 Color	45.990
Epson Stylus Photo 750	48.490
HP Deskjet 610C	17.990

VARIOS

Iomega ZIP Paralelo 100	19.990
Kit Red Local PCI	7.990
Primax Navigator Serie-PS/2	3.500
Tarjeta Joystick Thrustmaster	6.990
Trackball Primax Serie-PS/2	3.990
Jazpiper (MP3)	34.990

ACCESORIOS

CD-R Virgen 74'Bulk	195
CD-R Virgen 80'Bulk	330
CD-R Virgen 80'Traxdata	390
CD-RW Regrabable Traxdata	1.190
Filtro 14/15 Cristal	3.990
Micrófono Sobremesa	490

[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 16.990 ptas.]

PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 15-11-99



ABOMINATION THE NEMESIS PROJECT

CD 7.495

AZTECAS

CD CONS.

BUGS BUNNY PERDIDO EN EL TIEMPO

CD 5.795

CASTROL HONDA SUPERBIKE 2000

CD 2.895

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
PENT 166 32 Mb
CD 6.795

DRAKAN
PENT 166 32 Mb
CD 7.495

DRIVER

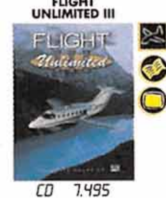
PENT 200 32 Mb
CD 7.495

FAUSTO

CD CONS.

FLIGHT SIMULATOR 2000

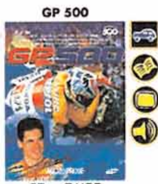
CD 9.990

FLIGHT UNLIMITED III

CD 7.495

FLY!
CD 7.495

FORCE 21

PENT 233 32 Mb
CD 7.495

GP 500

CD 7.495

GTA 2

CD 7.495

HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO

PENT 133 24 Mb
CD 6.795

HOMEWORLD

CD 6.795

INDIANA JONES Y LA MÁQUINA INFERNAL
CD 6.795

K.O.

CD CONS.

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER


PENT 266 32 Mb
CD 7.495

MADDEN NFL 2000

PENT 200 32 Mb
CD 5.795

MECHWARRIOR 3

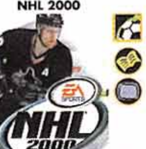
PENT 166 32 Mb
CD 7.495

MIG ALLEY

CD 2.895

MIGHT AND MAGIC VII
CD 7.495

NBA LIVE 2000
CD 5.795

NHL 2000

PENT 200 32 Mb
CD 5.795

NOCTURNE

CD 7.495

PC FÚTBOL 7.0: EXTENSIÓN

CD 1.995

PIZZA SYNDICATE

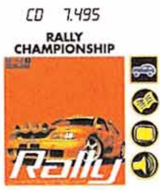
CD 2.895

PRINCE OF PERSIA 3D
CD 7.495

RAGE OF MAGES 2

PENT 133 32 Mb
CD CONS.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
CD 7.495

RALLY CHAMPIONSHIP

PENT II 200 32 Mb
CD 6.995

RAYMAN 2

CD 5.795

RE-VOLT

PENT 200 32 Mb
CD 6.795

REQUIEM AVENGING ANGEL
PENT 166 32 Mb
CD 7.495

REVENANT

CD 7.495

SEGA RALLY 2

CD 2.895

SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS

PENT 166 32 Mb
CD 7.495

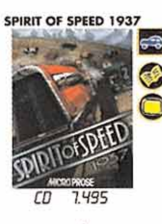
SHADOW COMPANY

PENT 200 32 Mb
CD 6.795

SHADOWMAN


PENT 200 32 Mb
CD 6.795

SPACE CLASH
PENT 166 32 Mb
CD 2.895

SPIRIT OF SPEED 1937

CD 7.495



STAR TREK STARFLEET COMMAND

PENT 200 32 Mb
CD 7.495

STAR WARS: EPISODIO 1- AMENAZA FANTASMA

PENT 200 32 Mb
CD 6.795

STAR WARS: EPISODIO 1 - RACER

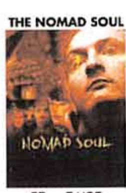
PENT 166 32 Mb
CD 6.795

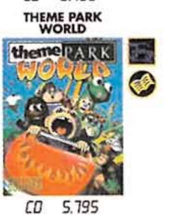
STARCRAFT
CD 4.975

STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET

CD 3.995

TARZÁN
CD 5.795

THE NOMAD SOUL

CD 7.495

THEME PARK WORLD

CD 5.795

TOMB RAIDER IV: LA ÚLTIMA REVELACIÓN

CD CONS.

TRICK STYLE
CD 6.795

UNREAL TOURNAMENT

PENT 166 16 Mb
CD 7.495

WARHAMMMER 40.000: RITES OF WAR

CD 7.495

RECOMENDADOS

AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS

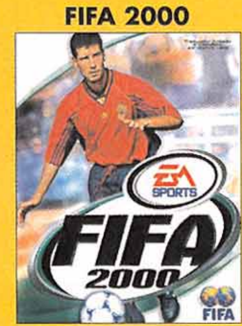


PENT 166 32 Mb

CD 7.990

Esta nueva versión te da el mundo sobre 13 civilizaciones que abarcan 1.000 años de historia, desde la Edad Media hasta la Edad Imperial. Presenta mapas ampliados, mayor escala de objetos y mejor Inteligencia Artificial.

FIFA 2000


PENT 133 32 Mb

CD 5.795

FIFA 2000 presenta una colección incomparable de equipos nacionales actuales, ligas y competiciones de todo el mundo. Empareja a los mejores equipos de hoy contra los más grandes equipos de todos los tiempos.

QUAKE III ARENA



CD 7.495

Enfréntate a enemigos mucho más astutos que en Quake I y II en un espectacular entorno gráfico. Cuentas con un poderoso arsenal y la posibilidad de jugar en un mundo multijugador muy depurado.



















RECOMENDADOS

COLIN McRAE RALLY





PENT 166
16 Mb

CD 3.995

Participa en un rally de 52 etapas a través de 8 países con 12 de los coches oficiales y marca el mejor tiempo en cada tramo. Opción de pantalla dividida para partidas de dos jugadores.

PACK COMPILACIÓN VIRGIN

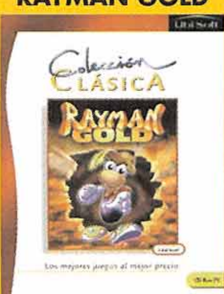
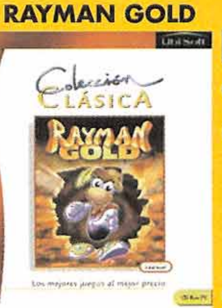



PENT 166
16 Mb

CD 2.990

Contiene los juegos Broken Sword 2 (Aventura Gráfica), Screamer Rally (Deportes) y Street Fighter Alpha 2 (Lucha). Tres magníficos juegos que fueron éxitos de ventas ahora juntos por un sensacional precio.

RAYMAN GOLD

PENT 60
16 Mb

CD 2.995

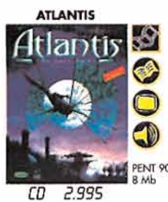
Todas las aventuras de Rayman recogidas en un solo paquete. Incluye los 6 mundos originales más los 24 niveles de la versión Designer, con la que además podrás crear tus propios mundos.

pedidos por teléfono:

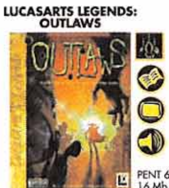


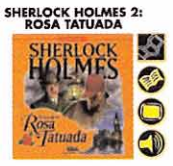

902 17 18 19

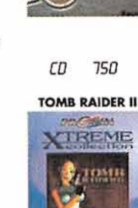


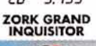






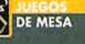






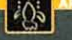
Juego	Requisitos	Precio
10 PIN BOWLING FEVER	PENT 90 16 Mb	CD 750
ATLANTIS	PENT 90 8 Mb	CD 2.995
BALLS OF STEEL	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
BLADE RUNNER	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
CRAZY DRAKE	PENT 90 12 Mb	CD 750
CREATURE SHOCK	486 SX/25 4 Mb	CD 395
DIABLO	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
DIONAKRA	PENT 166 20 Mb	CD 750
DUKE NUKEM 3D	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
DUNE	386 SX/25 4 Mb	CD 395
EL QUINTO ELEMENTO	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
F/A-18E CARRIER S.F.	PENT 166 24 Mb	CD 2.995
FOOTBALL MASTERS	486 DX/33 4 Mb	CD 750
FORTUNE COOKIE	PENT 75 8 Mb	CD 750
GLOBAL DEFENDER	PENT 133 16 Mb	CD 750
GOAL	386 SX/25 4 Mb	CD 395
GRAND PRIX LEGENDS	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
HOPKINS FBI	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
JOHNNY HERBERT'S G.P.	PENT 120 16 Mb	CD 2.995
JUGGERNAUT CORPS	PENT 90 16 Mb	CD 750
KART RACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	486 8 Mb	CD 2.995
LODE RUNNER 2	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
LORDS OF MAGIC	PENT 75 16 Mb	CD 2.995
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: OUTLAWS	PENT 60 16 Mb	CD 2.990
LURE OF THE TEMPRESS	386 SX/25 4 Mb	CD 395
MAGIC DREAM	PENT 90 16 Mb	CD 750
MANIC KARTS	486 DX2/66 8 Mb	CD 395
MISSION CHAMELEON	PENT 60 16 Mb	CD 750
PANZER 44	PENT 133 16 Mb	CD 1.990
POD GOLD	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
POLARIS REBELLION	PENT 166 20 Mb	CD 750
POWERSLIDE	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
PRO PILOT USA	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
RACING SIMULATION 1	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
REDLINE RACER	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
SETTLERS II	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
SPEED BUSTERS	PENT 133 32 Mb	CD 2.995
SPEED HASTE	486 DX2/66 4 Mb	CD 750
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II	486 DX/50 8 Mb	CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR	PENT 90 8 Mb	CD 3.990
THE 7th GUEST	386 4 Mb	CD 395
TOCA TOURING CAR	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT 60 8 Mb	CD 3.495
TOMB RAIDER II	PENT 90 16 Mb	CD 3.495
UNREAL	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
VANGUARD ACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
VERSALLES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
WARCRAFT II	486 DX/33 8 Mb	CD 2.995
WINGSTAR	486 DX/33 4 Mb	CD 750
ZORK GRAND INQUISITOR	PENT 90 16 Mb	CD 2.995












CONDUCCIÓN · DEPORTE · LUCHA · JUEGOS DE MESA · PACKS · PLATAFORMAS · ROL · ARCADE · SIMULADORES · VIDEO AVENTURA · ESTRATEGIA




CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892



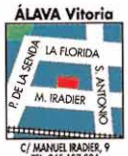
A CORUÑA

C/ DONANTES DE SANGRE, 1 TEL: 981 143 111

A CORUÑA Santiago

C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 TEL: 981 599 288

TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8 TEL: 977 252 945

ÁLAVA Vitoria

C/ MANUEL IRADIER, 9 TEL: 945 137 824

ALICANTE

C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VÍA S/N TEL: 965 246 951

ALICANTE

C/ PADRE MARIANA, 24 TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm

AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER TEL: 966 813 100

ALICANTE Elche

C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda

AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B TEL: 965 397 997

ALMERIA

AV. DE LA ESTACIÓN, 28 TEL: 950 260 643

BALEARES Palma

C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 TEL: 971 720 071

BALEARES Palma

C.C. PORTO PI CENTRO AV. I. GABRIEL ROCA, 54 TEL: 971 405 573

BARCELONA

C.C. GLORIES, LOCAL A-112 AV. DIAGONAL, 280 TEL: 934 860 064

BARCELONA

C/ PAU CLARIS, 97 TEL: 934 126 310

BARCELONA

C/ SANTS, 17 TEL: 932 966 923

BARCELONA Badalona

C/ SOLEDAT, 12 TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona

C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N TEL: 934 656 876

BARCELONA Manresa

C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ÀNGEL GUIMERA, 21 TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró

C/ SAN CRISTOFOR, 13 TEL: 937 960 716

BARCELONA Sabadell

C/ FILADORS, 24 D TEL: 937 136 116

BURGOS

C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez

C/ MARIMANTA, 10 TEL: 956 337 962

CASTELLÓN

AV. REY DON JAIME, 43 TEL: 964 340 053

CÓRDOBA

C/ MARÍA CRISTINA, 3 TEL: 957 498 360

GIRONA

C/ EMILI GRAHIT, 65 TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10 TEL: 972 675 256

GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N TEL: 972 601 665

GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39 TEL: 958 266 954

GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23 TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7 TEL: 943 635 293

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2 TEL: 974 230 404

JAÉN
PASAJE MAZA, 7 TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6 TEL: 941 207 833

LAS PALMAS

C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 TEL: 928 418 218

LAS PALMAS

Pº DE CHIL, 309 TEL: 928 265 040

LEÓN Ponferrada

C/ DOCTOR FLEMMING, 13 TEL: 987 429 430

MADRID

C/ PRECIADOS, 34 TEL: 917 011 480

MADRID

Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 TEL: 915 278 225

MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N TEL: 913 782 222

MADRID

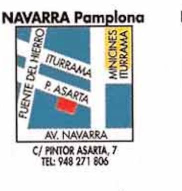
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H.

C/ MAYOR, 58 TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas

C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 TEL: 916 520 387

MADRID Alcorcón

C/ CISNEROS, 47 TEL: 916 436 220

MADRID Getafe

C/ MADRID, 27 POSTERIOR TEL: 916 813 538

MADRID Las Rozas

C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles

AV. PORTUGAL, 8 TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo

CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón

C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 TEL: 916 562 411

MÁLAGA

C/ ALMANSA, 14 TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola

AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL TEL: 952 463 800

MURCIA

C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona

C/ PINTOR ASARTA, 7 TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo

C/ ELDUAYEN, 8 TEL: 986 432 682

SALAMANCA

C/ TORO, 84 TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE

C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 TEL: 922 293 083

SEGOVIA

C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N TEL: 921 463 462

SEVILLA

C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGIÓN, S/N TEL: 954 915 604

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5 TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10 PARQUE DE ACTIVIDADES TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4 TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1 TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14 TEL: 976 218 271

Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

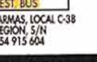
Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

MCM

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-11-99

Pedido realizado por:

Nombre: ____________ Apellidos ____________
Calle/Plaza: ____________ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ____________ C.P ______
Provincia: ____________ Tf.: ( )
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ____________ E-MAIL ____________

Ven a conocernos

pedidos por teléfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

gotas ácidas

¿Por qué MICROMANÍA no habla de «Rogue Spear»?

Habiendo salido el juego en EE.UU., con demos en otras revistas, y además es probablemente uno de los mas esperados, es increíble que ni siquiera se mencione en la revista de este mes, salvo que me haya saltado una hoja.

AFRIKAN

¿Qué pasa, Dreamcast?

Hoy han puesto unos anuncios largos y cañeros sobre Dreamcast antes y en el descanso del partido Barça-Madrid –buena vista de Sega– y verdaderamente las imágenes eran absolutamente espectaculares: salían, entre otros, «Soul Calibur», «Sega Rally 2», «Power Stone», etc. Me hizo gracia ver que las páginas web de su conexión a Internet iban a 1 000 por hora, se notaba que iban a cámara rápida. Ya veremos, pero las imágenes eran buenas.

DMviolator

Ya se cansarán

Desde que empecé a visitar este foro –o sea, desde que tengo conexión– ese ha sido uno de mis caballos de batalla y ya he hablado suficiente sobre ello, pero no está de más recordarlo. Para algunos puede ser una vía de escape, efectivamente, y para otros –como será el caso de muchos de los que aquí escriben– es un placer, una afición, hobby... al mismo nivel que la lectura, la música, un partido de la máxima o una buena película de cine negro –cosas que me encantan al igual que un buen videojuego–. No todos los videojuegos son violentos, pero los que lo son es porque su argumento, su género o la demanda así lo exige. ¿Alguien censuró o acusó la violencia en «La Chaqueta Metálica», «Salvar al Soldado Ryan», «El Resplandor» o «El Padrino»?. No, alguno incluso tuvo Óscar, y era porque necesitaban la violencia para contar una historia, siempre desde el punto de vista de que todo es una representación –al igual que un juego, no vayáis a pensar que hago apología de la violencia–. También me hace gracia que en países como Alemania, algunos juegos tienen prohibida mostrar la sangre verde, claro que siempre está Internet y sus benditos parches... Para terminar: todos los que critican suelen ser bastante carcamales y jamás, por supuesto, suelen jugar o han jugado.

DMviolator

Presentación de PELÍCULA



Esta presentación de película fue la que nos envió Vía Digital con motivo de la presentación de un nuevo canal llamado CALLE 13, que, habiendo comenzado las emisiones de prueba el pasado 13 de septiembre, centra su programación en películas de acción, suspense, terror y ciencia ficción, así como las mejores series pertenecientes a estos géneros, por lo que la empresa cinematográfica Universal Pictures, especialista en este tipo de filmes, tendrá gran relevancia.

El dossier llegado tiene todo lujo de detalles, desde una grabadora con una cinta llena de declaraciones de los encargados del canal, hasta las huellas dactilares de todos los responsables, dos lapiceros, casquillos de bala e incluso la imprescindible mancha de café en la carpeta de cartón, señal inequívoca de un comisario despistado.

A veces llegan rumores...


EXCLUSIVE
TOMB RAIDER COMING SOON
PlayStation
TOMB RAIDER

Sí, rumores que dejan, cuando menos, sorprendido. Como este que nos manda un lector. Al principio su carta nos produjo una sana risa, luego, una ración de incredulidad y a pesar de las pruebas tangibles que nos manda, no podemos terminar de creérnoslo, aunque sí aseguramos que indagaremos en el asunto, más por curiosidad que por otra cosa.

"Os escribo para daros a conocer, si no lo sabéis ya, que en alguna parte de Europa, posiblemente Gran Bretaña, alguien va a lanzar próximamente un programa sobre Lara Croft, la protagonista de «Tomb Raider», para ¡¡ZX Spectrum!! Y no es ninguna broma.

De hecho, aquí os mando una "preview" que un fanzine inglés ha publicado recientemente. Por supuesto, según he creído entender, será una aventura conversacional que contará con imágenes digitalizadas del juego de PlayStation –no sé si esto es legal, pero ahí está la cosa–. Si esto puede servir de interés para algunos, seguro que hay posibilidad de ser comentado en su revista. Recuerden que hay muchos usuarios de PC con emuladores de Spectrum y aún hoy todavía existen miles de estos microordenadores funcionando por este mundo de Dios. No es un reproche, pero alguna vez deberían saltarse a la torera las normas o las tendencias del mercado actual, para poder hablar de cosas relacionadas con el ZX Spectrum, aunque sea sólo para los nostálgicos del lugar y, al menos, aparecer en una columna de alguna sección de la revista."

¿Creerlo o no? El chico parece convencido y, de hecho, nos ha enviado la fotocopia del fanzine en el que ha salido la noticia.

Formidable



Que por fin ha llegado Dreamcast a nuestro país. La expectación producida por tal evento, se extendió a todos los usuarios que, ansiosos por tener su consola propia, se agolparon en las tiendas de Centro Mail, uno de los primeros en ponerlas a la venta, creando el tumulto que podemos ver en la fotografía. Todo esto nos hace sospechar que tanto en nuestro país, como en el resto de Europa e incluso Norteamérica, la Dreamcast-pasión va a ser más fuerte de lo que cabría pensar.





Los juguetes **nos invaden**

De un tiempo a esta parte parece que la fiebre por darle vida a los juguetes que, años atrás nos lo hicieron pasar de lo lindo, se ha puesto en alza. Así, ya contamos con varias marcas de muñecos de acción que, realmente, han ganado en personalidad y movimiento, con mejor o peor suerte, todo hay que decirlo. Ya teníamos, desde hace tiempo, a la Barbie, con unos juegos de diseño de ropa, y ahora contamos con las figuras de Playmobil en «Hype: The Time Quest» de Ubi Soft; el juego de construcción Lego, con «La Isla Lego» de Mindscape y, en breve, nos encontraremos con un arcade que tiene como protagonistas a Action Man y al Doctor X.

¿Será el fin de los juguetes físicos? Nos extrañaría que fuera así a pesar de todo esto.

Lamentable

En ocasiones, ciertas notas de prensa que nos llegan a la redacción son, cuando menos, sorprendentes. Atención a un párrafo extraído del mensaje de presentación que el operador de reciente aparición en nuestro país, ALÓ, nos envió. Aunque más bien parece sacado de uno de los episodios de Barrio Sésamo.

"La marca se distingue por sus únicas letras A L Ó que, si se leen en sentido inverso, cifra la palabra "hola". Además, ALÓ es un saludo universal para responder a las llamadas telefónicas. También cabe destacar que la "a" de ALÓ ha sido intencionadamente diseñada como la "@" de arroba utilizada en las direcciones de correo electrónico en Internet, reflejando el compromiso que ALÓ adoptará con los internautas..."

En fin, no pretendemos desprestigiar a la compañía ni poner en duda la calidad de sus servicios, pero es que esta explicación que nos ofrecen es poco menos que de perogrullo.

Humor

por Ventura y nieto



Hace 10 años...



En el número 20 de la Segunda Época de Micromanía traíamos en portada un especial de juegos de coches, donde se contemplaban lo mejores del momento para que pudiérais elegir vuestro favorito. También venían, en esa misma portada «Operation Thunderbolt», un arcade legendario, el programa de tenis «Emilio Sánchez Vicario Grand Slam», y las guías especiales de «Los Intocables», «Satan», «Moonwalker» y «Cazafantasmas II», además de las secciones habituales que cada número llegaban hasta vuestras manos.

Un número en el que no faltaba de nada, y en el que todos los contenidos seguro que hicieron mella en muchos de los lectores de la época, hace diez años.

LO PEOR DEL MES

El proyecto «Babylon 5» de Sierra Studios ha sido cancelado, creemos que por motivos económicos, a pesar de que ya se encontraba en un proceso de preparación más que avanzado. Una pena que un juego con un aspecto gráfico tan impresionante se haya ido a pique, pero no es el primero, ni tampoco será el último que corra esta suerte, y es que en este mundillo si algo requiere mucho dinero, y las expectativas de recuperarlo no son del todo seguras, al final suele tirarse de la cadena y olvidarse del proyecto. Lo peor de todo es que junto con «Babylon 5» se han ido a la calle todo el equipo que trabajaba en él.

¿Cómo... reaccionará 3dfx ante la inminente llegada del nuevo chip de proceso gráfico Nvidia RIVA Gforce 256?

¿Qué... ha sido de «Obi Wan», shoot'em up basado en el «Episodio I», que primero no existía, luego pasó a ser un proyecto secreto de Lucas y por fin se ha hecho el silencio sobre él?

¿Dónde... han encontrado los señores de Sony al esperpento de adolescente que anuncia la PlayStation 2 en la televisión?

¿Cuántos... accidentes y multas habrá en las carreteras españolas después de la puesta a la venta del fantástico «Driver» de GT Interactive?

EL SECTOR CRÍTICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

GANADORES DEL CONCURSO FIFA 2000

La persona que ha resultado ganadora del Compaq Presario 5358 es: **Mario González Alonso, de Madrid.**

Las siguientes 25 personas han obtenido un premio consistente en un juego de «FIFA 2000» para PC:

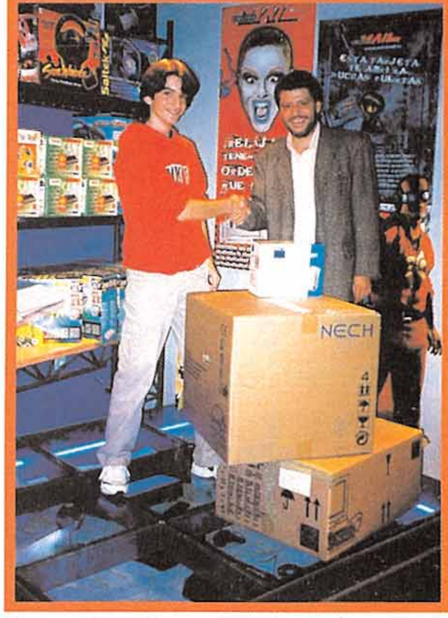
Joel Segura Font. Girona
José Antonio Miranda Martín. Málaga
José Antonio Esquivel Campos. Madrid
Alberto Alvarado Flores. Madrid
Eduardo Castellano Barriuso. Málaga
Alberto Reyero Cledera. Madrid
Iñigo Ruiz de Oña Marín. Madrid
Juan Carrero Fragoso. Madrid
Ricardo Pérez Bails. Huesca
Pablo Pérez García. Asturias
Rubén Sarmiento Dasilva. Orense
Guillermo Pellicer Morata. Valencia
Daniel Gómez Trinidad. Vizcaya
Endika Arzuaga Corredor. Vizcaya
José Alejandro Rebollo Fernández. Sevilla
Juan Manuel Vicente Hernández. Zamora
Alberto Gómez Aguirre. Vizcaya
Andrés Navarro Fernández. Zaragoza
David Altemir Villamayor. Barcelona
Jordi Jimeno Ramírez. Barcelona
Daniel Sánchez Álvarez. Barcelona
Gabriel Serra Ferré. Baleares
Christopher Cáceres Benítez. Badajoz
Francisco López Hernández. Alicante
Miguel Aparicio Colombo. Cáceres

Y los siguientes nombres pertenecen a aquellas personas que han resultado ser ganadoras de un juego para PC de «NBA Live 2000»:

Javier Molera Botella. Alicante
Víctor José Pérez Robles. Valencia
Gerard Reverter Raventós. Barcelona
Alfonso Soto Rodríguez. La Coruña
Diego Rodríguez García. Valladolid
Andrés Escudero Torrero. Toledo
Guillermo Martín Rengel. Sevilla
Albert Benet Cirac. Tarragona
Jordi Verdú Orts. Valencia
Sergio Marqueta Calvo. Zaragoza
Adrián Morey Santiago. Baleares
Francisco Javier Fernández Toledo. Alicante
José M. García Ruz. Córdoba
Francisco Luna San Eugenio. Madrid
Fernando Ballón Zapico. Madrid
Pedro Rodríguez Díaz de Rivera. Madrid
Leoncio Castillo González. Jaén
Angel Alfonso Carmena Loarte. Madrid
Carlos Félix Navarro. Málaga
Pedro Menchón Bernabé. Madrid
Jesús Ginés Gómez Jiménez. Madrid
Pere Tomás López. Lérida
Marcos Ocaña Díaz. Madrid
Arturo García Afonso. Tenerife
Evaristo Martín Guerrero. Murcia

CONCURSO SHOGO

Éstas que aquí veis son las fotografías de la entrega de premios a los ganadores del Primer Campeonato Nacional de «Shogo», y que se entregaron el día 2 de Ocubre de 1999.



Primer premio, un ordenador NECH, entregado por Angel Andrés, Director de Marketing de Dinamic Multimedia, a Raúl Mora.



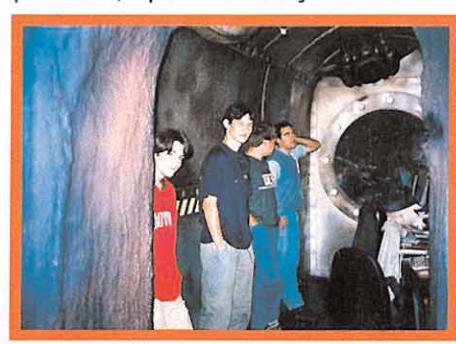
Segundo premio, un kit DVD Maxi Theater 6X MAX, entregado por Jesús Martínez, Jefe de Producto de Dinamic, a F.J. García.



Tercer premio, Maxi Gamer Xentor 32, a Ismael García, entregado por Alberto Pin, Responsable de Marketing de Centro Mail.



Cuarto premio, Maxi Sound Home Studio, a Juan García, entregado por Susana Jimena, Jefe de Comunicación de Dinamic Multimedia.



Panorámica de los jugadores durante la final celebrada en las instalaciones de La Confederación.



Todos los finalistas, con sus premios, junto a los representantes de Dinamic Multimedia y Centro Mail.

¿TE PERDISTE ALGÚN NÚMERO?



53.(650 Ptas) RACER
- Resident Evil y Baldur's Gate (Patas Arriba)
- Age of Empires II (Avance Especial)
- Lands of Lore III (Megajuego) + CD-ROM "DEMOS"



54.(Extra: 795 Ptas) SHADOWMAN
- King's Quest VIII y Silver (Patas Arriba)
- Outcast (Megajuego)
- Suplemento E3
- Libro de trucos nº1 + CD-ROM "DEMOS" + CD-ROM "Los mejores juegos para el 2000"



55.(650 Ptas) DUNGEON KEEPER 2
- Hidden & Dangerous (Megajuego)
- Rally Championship (Avance especial)
- Especial Periféricos (Escuela de pilotos)
- Libro de trucos nº 2 + Póster Dungeon Keeper 2 + CD-ROM "Demos"



56.(795 Ptas) RALLY CHAMPIONSHIP
- La amenaza Fantasma (Patas Arriba)
- Suplemento Dreamcast
- Space Clash (Avance Especial)
- Libro de trucos nº 3
- Tercera entrega agenda + CD-ROM "Outcast" + CD-ROM "Star War"



57.(650 Ptas) FIFA 2000
- PlayStatio 2 (Avance)
- Soul Reaver (Megajuego)
- Prince of Persia (Avance)
- Libro de trucos nº 4
- Póster desplegable Tomb Raider IV + CD-ROM "Demos"

Para hacer tu pedido llamanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa ñpor correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

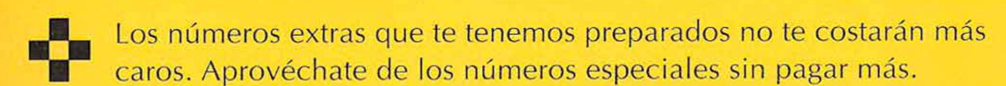
25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

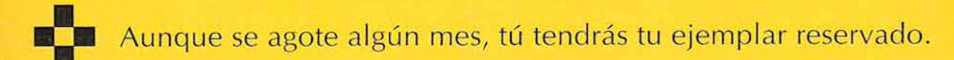
Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.



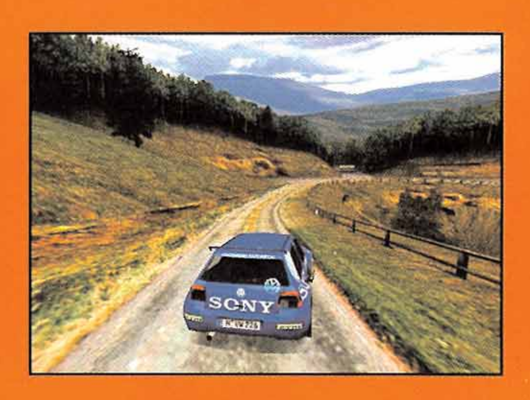
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.



- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO






"Será algo más que el mejor" *-Micromanía-*

"Supera a Colin McRae en todos y cada uno de los aspectos" *-Computer Gaming World-*

"Rally Championship va a levantar pasiones" *-PC Actual-*

"Colin McRae parece un chiste al lado de Rally Championship" *-Joystick Francia-*

"El mejor juego de PC jamás creado" *-Ultimate PC Inglaterra-*

Rally

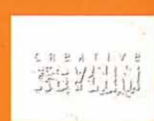
CHAMPIONSHIP











www.friendware-europe.com

Distribuye: Friendware • Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81